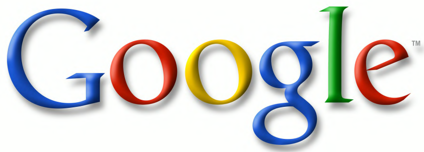
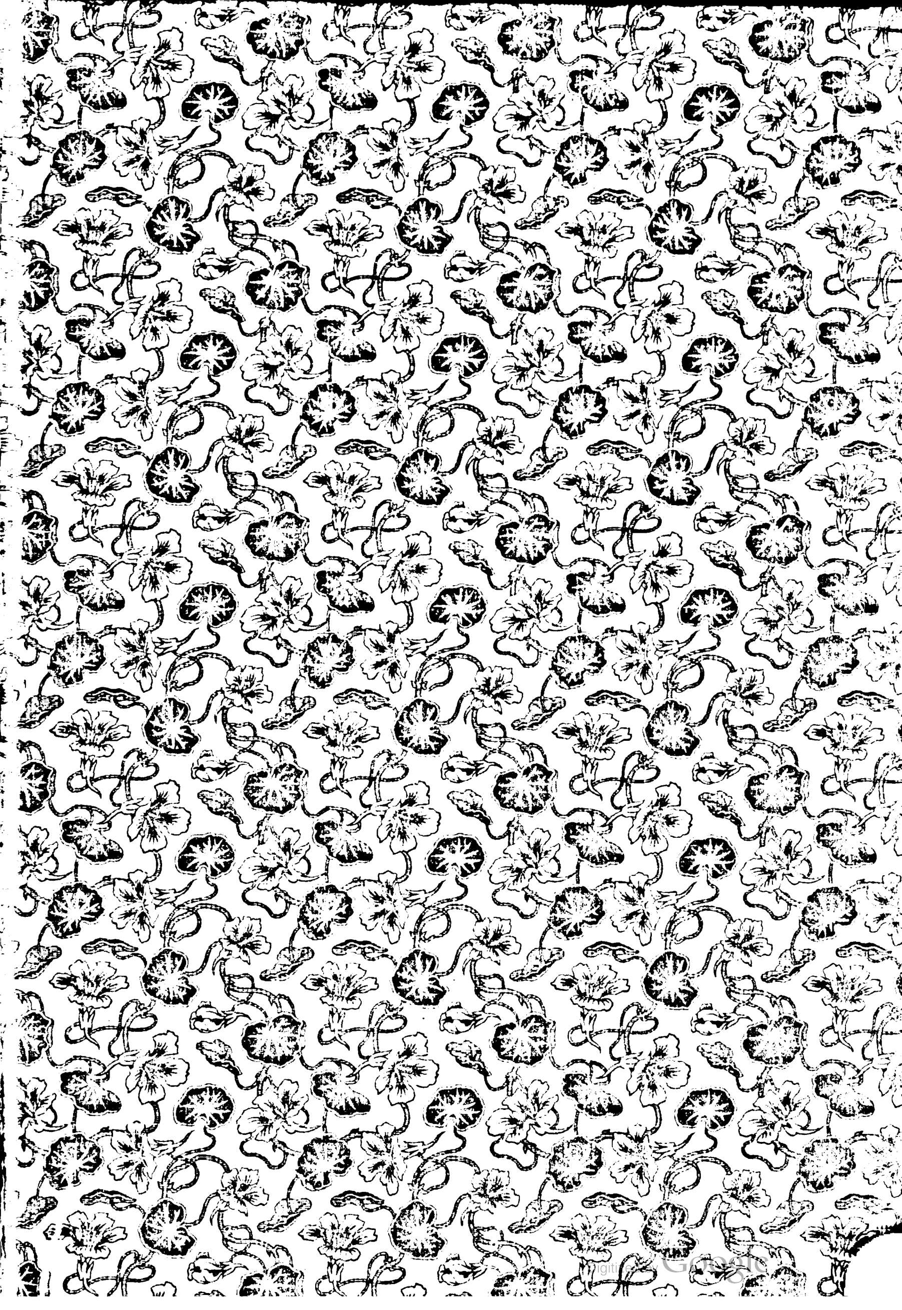




JUEGOS



RIMAS INFANTILES.

TRADICIONES POPULARES
DE
ASTURIAS.



JUEGOS Y RIMAS INFANTILES

RECOGIDOS EN LOS CONCEJOS

de

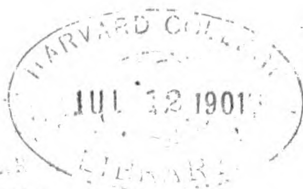
VILLAVICIOSA, COLUNGA Y CARAVIA

POR

BRAULIO VIGÓN.



VILLAVICIOSA
IMPRENTA DE LA OPINION,
Calle de la Oliva.
--
1895


HARVARD COLLEGE
JUL 12 1901
LIBRARY



DOS PALABRAS.



Los juegos infantiles, constituyen una de las principales ramas del *saber popular*, y ofrecen, con las supersticiones y costumbres conservadas por la tradición, testimonios evidentes de lo que llama Tylor la supervivencia en la civilización. Su importancia, así como la de las canciones y rimas que los acompañan, salta, pues, á la vista, y su estudio que solicitan de consuno la historia y la etnografía, acaso pueda emprenderse sin retardo, utilizando las copiosas colecciones de aquellos juegos que, re-

cogidos de la tradición oral en casi todas las naciones de Europa, ofrecen nuevos documentos para la solución de algunas de las interesantes cuestiones que ha planteado la investigación científica de las tradiciones populares.

Tienen asi mismo los juegos tradicionales, una importancia escepcional, considerados bajo el punto de vista psicológico, por los valiosos elementos que ofrecen para la solución del problema que constituye la educación física, moral é intelectual del niño. Organizar la enseñanza de manera que se formen individuos vigorosos, morales é inteligentes, es el noble fin que persigue la pedagogia moderna, la cual fía á los juegos infantiles, funciones de interés capital para el desarrollo de las fuerzas físicas,

formación del carácter y desenvolvimiento de las facultades intelectuales del educando.

Froebel, el gran pedagogo de nuestro siglo, en su *Educación del hombre,* escribe: «Los juegos de la infancia son las hojas germinales de toda la vida siguiente; porque en ellos se desenvuelve y revela el hombre todo, en sus más delicadas aptitudes, en sus inclinaciones interiores. Cultivadlos, madres; padres, vigiladlos.»

Adoptando, en parte, la clasificación hecha por D. Sergio Hernández de Soto, de sus *Juegos infantiles de Extremadura,* distribuimos en cuatro capítulos, los que hemos logrado recoger de la tradición asturiana en los conce-

jos de Villaviciosa, Colunga y Caravia.

Comprende el primero, los juegos con que se ejercita la atención de los niños en la primera edad; el segundo, contiene varios géneros de juegos y ejercicios, comunes á niños de uno y otro sexo mayores de cuatro años, y el tercero y cuarto, tratan respectivamente de los que juegan las niñas y los niños de la misma edad; completando la colección cuatro apéndices en que hemos agrupado separadamente: *Rimas y formulillas infantiles; Inventario y descripción de algunos juguetes que construyen los niños; Modos de echar suertes para jugar y Juegos de adultos genuinamente populares.*

Sin que presumamos de haber

hecho una clasificación metódica de los materiales allegados, creemos haberlos ordenado de modo que los cultivadores de la nueva ciencia conocida con el nombre de *Folk-Lore* puedan utilizarlos fácilmente en los trabajos de compación y concordancia, que han de seguir inmediatamente á los de recolección, en que de algunos años á esta parte vienen ocupándose hombres ilustres en todos los paises.





I

Juegos que se emplean para entretener á los niños de uno y otro sexo, menores de cuatro años.

1

¿CU-CÚ? (1)

La persona que se propone divertir con este juego á un niño, se coloca detrás de él y dice:

¿Cu-cú?

Mira el niño hacia el sitio donde oye la voz; pero quien la dió procura ocultarse á su vista y *cuca* de nuevo hasta que aquel logra sorprenderla, haciéndose acreedor á las expresivas caricias que entonces recibe y con las cuales termina el juego (2).

---

(1) Los juegos que, como este, no lleven indicación del concejo en que fueron recogidos, son usuales en los tres, Villaviciosa, Colunga y Caravia.

(2) D. Sergio Hernández de Soto, en sus *Juegos infantiles de Extremadura* (Tomo II y III de la Biblioteca de las tradiciones populares españolas), describe un juego que difiere muy poco del nuestro.

Con la voz *cu-cú*, daban grita los labradores romanos á los que se retrasaban en alguna de las labores de la tierra.

2

EL BORRIQUIN.

Sentado el niño sobre una rodilla, se mueve esta de manera que imite el paso de un caballo, mientras se dice:

Va la señorina
De la sala á la cocina,
Tipitina, tipitina.
Iba 'l señorón
De la sala pa 'l salón,
Tiquitón, tiquitón.

Villaviciosa.

Otra formulilla del mismo juego, dice:

Arre borriquin
Vamos á Belen
Que mañana e fiesta
Y otru día tamien.

Colunga.

VARIANTES.

(a) Arre borriquin
Pa la casa 'l tu padrin;
Comerás y beberás
Y á la noche dormirás,
Arre, arre, arre,
Que llegamos tarde.

Colunga.

(b) Arre, arre, borriquin,
Pa casa de Xuan Martin;
Xuan Martin no estaba en casa,
Arre borriquin pa casa.

Villaviciosa.

(c) Arre caballin
Pa casa de San Martin;
San Martin nó estaba allí,
La muyer está 'n molin,
Arre, arre, caballin (1).

Villaviciosa.

3

LA MOCITA.

Con una de las manos del niño, se le da suavemente en la cabeza al son de esta copla:

Daba la mocita,
En la calabacita;
Daba, daba, daba
Y nunca le mancaba.

Villaviciosa.

---

(1) De este juego, conocido también en Extremadura, Cataluña, Galicia, Andalucía y Portugal, dan noticias: Hernández de Soto (Tomo II de la citada Biblioteca, página 120); Maspons y Labrós *(Jochs de la infancia,* página 10); Pérez Ballesteros *(Juegos de niños.*--Tomo IV, página 157 de la citada Bibl. de las trad. pop. esp.); Rodriguez Marin.—Cantos pop. esp.—Tomo I, página 44; y Theophilo Braga *(Os jogos infantis en Portugal é Andalusia.*—El Folk-Lore Andaluz, pág. 392).
La versión andaluza de este juego dice:

Jarre cabayito
Vamos á Belen,
Que mañana es fiesta
Y pasao tamien.

VARIANTE.

Dábale, dábale la mocita
Co la mano en 'a calabacita;
Dábale, dábale la mozuela
Co' la mano en'a calabazuela (1)

Colunga.

4

SERRAR, SERRAR.

Puesto el niño sobre las rodillas de uno, y cogido de las manos, se le balancea suavemente, avivando los movimientos al pronunciar las últimas palabras de esta formulilla:

Serrar, serrar
Maderinos de la mar;
Los del rey sierren bien,
Los de la reyna también,
Los del duque:

---

(1) Hernández de Soto, (obra citada), dió á conocer dos variantes de este juego recogido en Extremadura; y el fundador del *Folk-Lore Español* D. Antonio Machado y Alvarez «(Boletin de la Inst. Libre de Enseñanza,» 1884, página 149), publicó una versión andaluza, cuya letra dice

Dame las mocitas
En la cabecita,
Con un cantito,
Con una piedrita,
Diome, diome, diome
Y descalabrome.

Truque, truque,
Truque, truque. (1)

5

LA BUENA VENTURA

Se pasa con suavidad la mano por una de las del niño, diciendo al mismo tiempo:

Á la buena ventura,
Si Dios te la dá,
Y te pica la pulga,
Ráscala, ráscala, ráscala.

VARIANTE.

Á la buena ventura,
Si Dios te la dá,
Serás vieyiquin
Si llegues allá.
Si te pica la pulga,
Ráscala, ráscala, ráscala;

al decir el penúltimo verso debe el niño retirar la mano, y si no lo hace, se le pellizca ligeramente.

Villaviciosa.

---

(1) En Extremadura existe un juego parecido que publicó Hernández de Soto. Dice así:

Recotin, recotan
Los maderos de San Juan,
Unos piden vino
Y otros piden pan,
Recotin, recotan recotan.

Es también conocido en Sevilla, según escribe Machado y Alvarez en el artículo citado, y en Cataluña, de donde conocemos una variante dada á luz por el Sr. Maspons.

6

LES CABRES.

El niño tiene extendida una de sus manos, mientras la madre le pasa el dedo índice al rededor de la cara diciendo:

Les cabres de Xuan Barberu
Toes van por un senderu
Comiendo pan de centenu;
La blanca lleva el lloqueru
Y la prieta el cencerrón:
Sopla Antón, sopla Antón.

Como en el juego anterior, antes de que se termine la formulilla, debe el niño retirar la mano. No haciéndolo se le dá en ella una palmadita.

Colunga.

VARIANTE.

Les cabres de Xuan Barberu
Toes van por un senderu;
La pinta lleva 'l collar
La colorada el cencerru:
Tingoleru, tingoleru.

Villaviciosa.

7

EL GATU.

Pasando la mano por la cara del niño como en el juego anterior se dice:

Iba 'l gatu po' les vigues
Comiendo les llonganices,
Escoyendo les mayores
Y dexando les más ruines.

Vino 'l amu
Corrió tras d' el
Con un cordel
C..... n' es uñes
Pa tí y pa él. (1)

Villaviciosa.

8

LA CUAYARINA.

Dando golpecitos con la mano en la garganta del niño dícese:

Por facer asina, asina
Yo rompí la cuayarina,
Uní ya comí cuayá
Uní ya la colorá.

Villaviciosa.

9

EL PAXARIN.

Se llama la atención del niño diciéndole:

—Mira que paxarin sin cola?

Y cuando el niño levanta la cabeza, se le hacen cosquillas debajo de la barba diciendo:

¡Papola, papola, papola!

10

FUXIR, FUXIR.

Cuando el niño anda ya de la mano se le pone

(1) Este juego y los dos que inmediatamente le preceden, se hacen para ejercitar la atención de los niños, contribuyendo de esta manera al desarrollo de sus facultades intelectuales.

arrimado á la pared obligándole á correr al mismo tiempo que se termina esta copla:

Si te metes n' un ñabal
Echar en cestu y cabar;
Si ves el amu venir,
Fuxir, fuxir, fuxir. (1)

11

ARRIBA PELELE.

Juegan las madres con los niños, levantándoles por debajo de los brazos y mientras los suben y bajan dicen:

Arriba pelele
Tu madre te quiere
Tu padre tamien
Arriba pelele
Arriba con él.

Villaviciosa.

12

LOS DEDOS

Cogiendo la mano del niño y señalando á cada uno de los dedos se dice:

Esti e'l pequeñin (el meñique)
Esti el so sobrin (el anular)
Esti el mayor de todos (el del corazón)
Esti el zampa-bollos (el índice)
Esti el mata-pioyos (el pulgar).

VARIANTES.

Esti topó un güeu (meñique)

(1) De este juego conservado por la tradición en Extremadura y Cataluña, han publicado sendas versiones los Sres. Hernández de Soto y Maspons.

Esti echolu en fueu (anular)
Esti sacolu (del corazón)
Esti pulgolu (índice)
Y esti comiolu (pulgar)

(b) Esti diz que merendemos (meñique)
Esti diz que non tenemos (anular)
Esti diz que Dios dará (del corazón)
Esti, robemos les llaves al abá (índice)
Esti, tengo decilo á papá y á mamá (pulgar) (1)

Villariciosa.

---

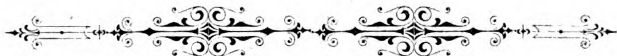
(1) Á las variantes del texto corresponden otras recogidas en diferentes regiones de España y Portugal. Véanse las obras y trabajos citados de los Sres. Rodriguez Marin, Maspons y Labrós, Hernández de Soto y Pérez Ballesteros; un estudio sobre juegos infantiles publicado por el Sr. Machado en el «Boletin de la Institución libre de Enseñanza» (1885, pág. 73) y un articulo titulado *Jogos infantis portuguezes* de A. de Segueira Ferraez, que vió la luz en el *Annuarìo para o estudo das tradiçoes populares portuguezas.*» Porto, 1883.

Las versiones que tienen más analogia con las nuestras dicen:

Este e dedo meñiño,
Este e o seu sobriño,
Este o mayor de todos,
Este o furabolos
E yeste o mata-piollos.
(Ver. gall.--Pérez Ballesteros).

Este é o dedo mendinho,
Este é o seu vesinho,
Este é o maioral,
Este é o fura-bolos
E este é o mata-piolhos.
(Ver. portug.—A. Segueira).

Este puso un huevo
Este lo puso á asar
Este le echó la sal
Este le meneó
Y este picaro gordo se lo comió.
(Ver. andaluza.—Machado).



II

Juegos comunes á niños de uno y de otro sexo mayores de cuatro años.

1

LOS PALOMBOS.

Este juego consiste en encorvar el niño los dedos de las manos, poniendo el meñique sobre la segunda articulación del anular y este sobre el del corazón, el cual, descansa á su vez sobre el índice. Así colocados los dedos de ambas manos, dice el niño, dirigiéndose á aquel con quien juega:

—¿Quién quier palombos?

Si el ofrecimiento es aceptado al ir á tomárselos desmonta rápidamente los dedos diciendo:

—Vé buscalos al palombar.

Colunga.

2

¿HAY FUEU?

Junta el niño las manos dejando un hueco entre los distintos dedos, y el compañero que juega con él vá metiendo el dedo índice por cada

uno de esos huecos, comenzando por el que queda entre los meñiques y anulares, y pregunta:

—¿Hay fueu?

Responde el niño:

—Otra casiquina más arriba.

Se repite la misma pregunta hasta llegar al hueco que forman los dedos índices y pulgares, y al preguntar entonces:

—¿Hay fueu?

Se contesta:

—Si; pero entre despacin, porque el perrin está durmiendo, y si despierta, va á mordelu.

Se trata de meter el dedo índice y el primer jugador separa las manos y moviendo de prisa todos los dedos, imita el ladrido de un perro gritando:

—¡Guau! ¡guau! ¡guau!

3
¿QUÉ HAY EN ESTA ARQUINA?

Juntos varios niños cierran los puños, y uno que dirige pregunta:

—¿Qué hay en esta arquina?
(Todos)—Pan y sardina.
—¿Quién lo puso aquí?
—El Rey y la Reina.
—¿Qué fai la Reina?
—Llavando trapiquinos.
—¿Y el Rey?
—Cazando paxarinos.
—¿Con qué los caza?
—Co' la escopetina de plata.
—¿Con qué los guisa?
—Co' la falda la camisa.
—¿Con qué los revuelve?

—Co'l cucharón verde.
—¿Qué mandó facer?
—Devanar y envolver.
Y al que enseñe los dientes
Cachete fuerte.

Al llegar aquí, los niños hacen con los puños la acción de envolver ó devanar, produciendo con la boca cerrada un ruido nasal, y el que *enseña los dientes* recibe un cachete.

Villaviciosa.

4

MANO MUERTA.

Un niño cogiendo la mano de otro, la agita diciendo:

Mano muerta,
Mano muerta,
Pica á tu puerta,
Pica á tu puerta.

VARIANTE.

Mano muerta,
Mano muerta,
Pápate esta,
Pápate esta.

Y procura pegarle con ella en la cara al terminar la formulilla (1)

(1) Una fórmula italiana, dice:
Mena rotta, mena rotta
Un schiaff sta bocca.
(Archivio per le tradizioni populari, 1889, pág. 466.)

5

LAS CAMPANAS

Se enlazan las manos de manera que los dedos de una queden apoyados sobre la palma de la otra, escepto los del corazón que, unidos por el dorso, se mueven mientras se dice:

Tin, ton,
les campanes de Xixón
una toca
y otra non.

VARIANTE.

Tin, tan,
les campanes de San Juan:
una pide vino
y otra pide pan.

6

IR POR MORAS.

Puestos dos niños uno en frente de otro, se soplan á la cara con toda la fuerza y velocidad que les es posible, perdiendo aquel á quien primero falta el aliento.

Para principiar el juego dicen.

—¿Fué tu padre á mores?
—Si.
—¿Tréxote d' èlles?
—Non.
—¿Vamos á elles?
—Si.
—¿Onde está la gallina?

—En 'a cocina.
—¿Y el gallón?
—En pumarón.
—Vamos al soplin ¦ó al soplón? (1)

7

LA PUERTA DE SAN VICENTE.

Consiste este juego en que el niño diga sin tomar aliento:

Po' la puerta de San Vicenti
Pasaron palombos venti:
Palombos, un,
Palombos, dos,
Palombos, tres,
....
....
....
Palombos, venti.

8

EL ESCONDER.

Todos los jugadores se colocan en semicírculo, y uno de ellos, puesto á su frente, se encarga de recitar una fórmula eliminativa para designar á la suerte el que ha de *quedarse*. El sorteo se hace señalando el director, niño por niño, á cada palabra que pronuncia y retirándose del círculo

(1) Con el nombre de pelear los gallos, se conoce en Extremadura un juego igual que trae el Sr. Hernández de Soto.

aquel en quien termina la composición, la cual se repite tantas veces cuantos sean los jugadores. Al último de estos que queda, se le vuelve de espaldas y se le obliga á cerrar los ojos, mientras los demás buscan sitio donde ocultarse. Cuando al que se *quedó* le parece oportuno, pregunta:—*¿Voy?*—Si los demás contestan:—*Que ven..... ga*,—sale en busca de ellos, siendo reemplazado por aquel que se deja coger; pero continúa *quedándose* sino logra apoderarse de ninguno antes de que vuelvan á la *madre*, esto es, al sitio donde se hizo la suerte y pronuncie una palabra, que en Villaviciosa es: –*Salvata* y en Colunga y Caravia:—*Toquilé*.

Para echar suertes usan estas formulillas:

(a) Unilla,
Dosilla,
Tresilla,
Cuartana,
Color de manzana,
Ferbolla la pez:
Una, dos, tres,
Sálite tu
Que te toca la vez (1).

Colunga.

(a 2) Unilla,
Dosilla,
Tresilla,
Cuartana,
Color de manzana,

(1) La religión de los Escitas—dice Cantú—atribuye misticas facultades á los números y á las letras.—Historia Univ. 8, página 726.

Perruca la pez:
Siete, ocho,
Nueve, diez,
A ti te toca la vez.
Que te vayas á esconder
Tras de la puerta
Marica Valdés.

Villaviciosa.

(a 3) Unilla,
Dosilla,
Tresilla,
Cuartana,
Color de manzana,
Perruca la pez:
Tengo yo un güe
Que sabe arar,
Trampollar,
Da la vuelta
A la redonda
El que sale
Que se esconda.

Oles, Villaviciosa.

(b) Une,
Dole,
Tele,
Catole,
Quile,
Quilate,
Vino la Reina
Con su *maragate*;
Vino Gil
Quebró un cadril;

Cadrilin, cadrilón:
Cuéntalos bien
Que venti son.

Colunga.

(c) Une,
Dole,
Tele,
Gale,
Pita ciega
Y un capón;
Ferradura
Pa la mula,
Clavo, clavo
Pa 'l caballo,
Cinta d' oro
Para el moro.
Cucurucú
Que te salgas tú.

(d) Unir, unor
Que estáis al sol
Tendiendo los paños
Al corredor;
Vuestro hijo
Abandonado
Quedó muerto
En el sagrado,
Por matar
A la romera,
Voto, niño,
Voto, fuera.

(e) Enrilla, enrilla,
Calavacilla,
El rey don Juan
Casó en Castilla,
Todas las damas
Convidó,
Si no una
Que dejó:
Esta fué
Con gran pesar
Desde España
A Portugal,
De Portugal
A Belen,
Donde comen
Pan y miel
Y manteca
En 'a cuchar,
Zape, gatu,
Vete á echar. (1)

(f) Tinto, tinto
Valladolinto,

---

(1) El P. Coloma, en su bien escrita y mejor sentida obrita *La Intervención de un Santo*, presenta á D.ª Juana la Loca encerrada en el vetusto alcázar de Tordesillas, recorriendo su recinto con viveza, apoyada en una larga vara y cantando con voz plañidera:

—¡Ensiella, ensiella, encalabaciella!
El Rey don Juan casó en Castiella.
Todas las damas convidó,
Si non una que y dexó.

. . . .

No ofrece, pues, duda, que la formulilla conservada por la tradición en Villaviciosa y Colunga, es resto de un histórico y viejo romance que el P. Coloma haría bien en publicar si le fuese conocido en toda su extensión.

Vende las vacas
A cuatro y á cinco.
—¿En qué lugar?
—En Portugal.
—¿En qué calleja?
—En la bermeja.
—Sálite tú
Por la puerta vieja.

(g) Pin, pin,
Zarabollin
Lleva los gochos
Al molin;
El molin
Moler, moler;
El ratón
roer, roer.
—¿Cuántu me das
Por esti ratón?
—Cien ducados
Y un doblón,
Y una mula
Carretera.
Zape, gatu
Vete fuera.

(h) Vin, von,
Dale la *valensa*;
El que reina
Reina *fansa*,
Pone, pone, sí
La que yo perdí.

Vin, von
Dale '1 treintairon (1).

(i) De-du-dé,
De mañana
Madrugué;
Puse '1 pié
N' arenal,
Paxarinos
Vi 'snalar,
—Andariques
Pequeniques:
¿Qué traes
En' eses piques?
—Una sábana
Redonda
Que no hay filu
Que la esconda.—
Esconder,
Trabatel,
Catalina de Miguel,
Sabe coser
Y texer,
Dá la velta
A la muleta
Lin ó Lon
A ti te toca
El c.....

Libardón, Colunga.

---

(1) En esta fórmula hay varias palabras sin sentido, que recuerdan la canción francesa:
Belle pomme d'or á la révérence,
N'y á plus qu' un roi qui reste en France...
(Pául Sébillot.—Literatura oral de la Alta Bretaña).

(j) Pichi, pichigaina
Los moros en campaina,
Vino Marijuela:
—Fregaime 'sta cazuela,
—Non tengo piés nin manos.
—¿Quién te los ha cortado?
—El rey de Aragón,
Pichi, pichigón,
Con un cuchillito
Muy afiladito
Que corta las barbas
A venticinco.—
¡Oh, que calleja!
¡Oh, que bermeja!
Sálite tu
Por la puerta vieja.

(k) Mi hermanina
La santina
Me robó
Una camisina;
No era d' oro
Nin de plata,
Sálite tu
Po' la puerta
Más baja. (1)

Colunga.

---

(1) El juego del esconder, conocido ya en la antigüedad, se usa en Portugal, Francia, Italia y en casi todas las regiones de España. Véase: *Os jogos e as rimas inf. de Portugal*, (pág. 8), por D. F. Adolpho Coelho; *Juegos de tertulia y de prendas*, por Mme. Celnart, versión española de M. de Rementeria y Fica, (pág. 17); *Ginochi fanciulleschi* (pág. 177), por D. José Pitré; *Juegos Infantiles de Estremadura*, segunda serie, núm. 23, por el Sr. Hernández de Soto; y *Cantos Pop. Esp.* del Sr. Rodriguez Marin, núm. 81.

(1) Una niña
Fué pa misa,
Encontró
Con un marqués,

Las fórmulas eliminativas del texto, tienen también sus correspondientes en diferentes paises.

Una fórmula numérica portuguesa que publicó el señor D. T. Braga, en el articulo citado de *El Folk-Lore Andaluz*, pág. 390, dice:

Una,
Duna,
Tena,
Catena,
Fáia,
Papaia,
Pique,
Nau pique,
Moleque,
Sao der.

Rodriguez Marin, en su citada obra (Tomo I, pág. 69); Hernández de Soto (núm. 7, segunda serie de su coleccion), y Pérez Ballesteros (Tomo IV de la *Biblioteca de las Trad. Pop. Esp.*, pág. 154), traen fórmulas análogas á la nuestra, letra *b*. Con la de la *f*, concuerda en parte otra portuguesa dada á luz por el Sr. Coelho (obra citada, núm. 19) que dice:

Pinto,
Jogar ó pinto
Vend'a vacca
A trint'e cinco.
. . . . . .
. . . . . .

Una fórmula francesa dice:

Sur le dos de la cuiller;
Sa cuiller se passe,
L' enfant trépasse;
. . . .

que recuerda la nuestra, letra *e*.

Menéndez Pidal (*Romancero Asturiano*, apéndice número 2), trae dos fórmulas casi iguales á las de las letras *e* y *j*.

Aunque te empeñes,
Lo que te empeñes,
Han de ser
Los diez y seis.

Villaviciosa.

9

BIEN TE VEO.

Este juego sólo difiere del anterior en que para ser sustituido el niño que se *queda*, bástale ver á alguno de los jugadores y decir nombrándole: —*¡Bien te veo!*

Villaviciosa, Colunga.

10

EL LLOBU-LLOBIN.

Todos los niños, excepto uno que adopta el papel de *lobo*, colócanse en fila, y á su frente se pone otro de los de más edad entre los jugadores que hace de *pastor*. Dispuestos así, adelántase éste y pregunta al *lobo*:—*¿Onde vas llobu-llobin?* —*A buscar una oveya*,—contesta.—*¿Ye esta?*— vuelve á preguntarle, enseñándole la lengua:— *Non*,—le dice y la misma respuesta da á todos los de la fila, que van repitiendo aquella pregunta, excepto al último, á quien contesta afirmativamente dirigiéndose en el acto á cogerle. Para impedirlo, el *pastor* interpónesele rápidamente cubriendo con su cuerpo la fila de *ovejas*, que se mueve y agita siguiendo la impulsión que reciben de aquel. Cuando el *lobo* se apodera de

una *oveja*, esta se separa del grupo que forman los jugadores y simulando un trabajo manual permanece hacia un lado repitiendo esta formulilla:

Texer, texer,
Pa 'l llobu romper.
Texer, texer,
Pa 'l llobu romper.

A su lado y de la misma manera, colócanse todas según van siendo presa del *lobo*; y cuando el *rebaño* se hubo estinguido, juntos aquel y el *pastor* miden la tela que cada *oveja* simula haber tejido, preguntándoles después:—*¿Qué queréis más, pasá 'l puentin ó llevar un torollin?*—Eligen generalmente lo primero que se reduce á pasar por debajo de un puente que el *lobo* y el *pastor* forman agarrándose de las manos y elevando los brazos en forma de arco.

Colunga.

VARIANTE.

Comienza el *lobo* entablando este diálogo:
El lobo.—¿Por onde se va pa la fuente?
El pastor.—Por allí.
El lobo.—Pues á mi dixéronme que por aquí.

Y se dirige hacia las *ovejas*, que para no ser cogidas se arrojan al suelo.—La que no lo verifica antes de ser alcanzada por el *lobo*, es presa de este y alejada de las demás, como en el juego descripto dice:

Texer, texer,
Pa 'l diablu romper.

Filar, filar,
Pa la vieya c..... etc.

En las demás partes no hay variación. (1)

Gobiendes, Colunga.

11

CARICOTE VENDERÉ.

Colocados en rueda varios niños, el que dirige el juego toma en la mano un palo encendido, y lo agita rápidamente mientras dura este diálogo que entabla con el niño que tiene más cerca de sí:

—Caricote, caricote,
Caricote venderé.
—Yo, señor, lu compraré:
¿Cuántu val el caricote?
—Cien ducados y un capote.
—¿Y si el caricote muere?
—Que lo pague quien lo debe.

Dicho esto, entrega el palo que pasa de mano en mano, escupiendo en él el que lo recibe, antes de darlo al jugador inmediato. Aquel en cuya mano se apaga el tizón, paga prenda.

VARIANTE.

Difiere sólo en el diálogo que es como sigue:

—¿Cómpresme una vieya?
—¿Ye muy vieya?
—Co' los güeyos vé.

(1) En la citada obra de Mme. Celnar, pág. 4, hay una variante de este juego titulada: *El lobo y la pastora.*

Con' el rau, rabexa
Y co' l c..... m.....

Loroñe, Colunga.

OTRA.

Puestos en corro los niños, se dan unos á otros una cerilla encendida diciendo:

Viva te la doy
Si muerta me la das
Prenda pagarás. (1)

Villaviciosa.

---

(1) El distinguido mitógrafo asturiano D. Estanislao Sánchez Calvo, describe asi otra variante de este juego.

«Entre los juegos de niños que recuerdo de Avilés, donde pasé mi infancia, habia uno que consistia en darse unos á otros, los niños puestos en corro, una ramita seca encendida, diciendo al mismo tiempo estas palabras.

—¿Quiéres comprarme esta pica?
—¿Ella pica?
—Pica, pica;
Si en tus manos muere
Tu la has de pagar.

Entonces pasaba de mano en mano repitiendo siempre el mismo estribillo. Aquel en cuyas manos moria, pagaba prenda.» *La Luz de Avilés,* 15 Abril de 1883.

Este juego existe en casi todas las naciones de Europa.

En Francia, según la obra citada de Mme. Celnart se conoce con el título de *Siempre vivo se lo doy* y se juega como en Villaviciosa.

El Sr. Machado y Alvarez, en una monografia titulada *Je vous vends mon allumette* que publicó en *El Folk-Lore Andaluz,* página 316, 1882 á 1883, describe un juego francés en el cual se hace pasar rápidamente de mano en mano entre un circulo de personas un fósforo encendido. acompañando el movimiento con estas palabras: *el buen hombrecito vive todavía* (petit bon homme vit encore),

12
A-LÁ LIMÓN.

Todos los niños se colocan en una fila abrazados por la cintura, excepto dos, que cogidos de las manos y levantados los brazos formando arco, se les ponen enfrente.

Entre los dos grupos se entabla el siguiente diálogo; principiando el que forman los dos niños:

—A-lá limón, a-lá-limon,
D' onde venis andades?
—A-lá limón, a-lá limón,
De San Pedro los Pilares.
—A-lá limón, a-lá limón,
El puente se ha caido.
—A-lá limón, a-lá limón,
Mandarlo levantar.
—A-lá limón, a-lá limón,
No tenemos dinero.
—A-lá limón, a-lá limón,
Nosotros lo tenemos.
—A-lá limón, a-lá limón,
De que 's ese dinero?
—A-lá limón, a-lá limón,
De cáscaras de güevo.
—A-lá limón, a-lá limón,
Pasen los caballeros

Aquel en cuya mano se apaga el fósforo, pierde y paga prenda.

Sobre el remoto abolengo é importancia histórica de este juego, puede verse un interesante articulo del mitógrafo portugués T. Braga, publicado en el número 8, correspondiente al mes de Febrero de 1881 de *A Era nova*, revista de Lisboa.

—A-lá limón, a-lá limón,
Nosotros pasaremos.

Dicho esto avanza la fila por debajo del arco que los dos niños forman, porcurando pasar rápidamente, sobre todo el último, á quien aquellos deben cortar el paso bajando los brazos por delante de él á fin de aislarle de los demás jugadores.

Los niños que así se van cogiendo, se retiran del juego y se les somete á una pena igual que en el del número diez.

VARIANTE.

En este diálogo hablan primero los de la fila, cantando:

—¿A cómo las daréis,
El cubilitero;
A cómo las daréis,
El cubilitero real?
—A cien reales y medio
El cubilitero;
A cien reales y medio
El cubilitero real.
—Algo menos será,
El cubilitero;
Algo menos será,
El cubilitero real.
—A dos reales y medio
El cubilitero;
A dos reales y medio
El cubilitero real.
—Las cadenas del mar
Si nos dejaran pasar.

—Pasar si pasarán
Un infante quedará.
—El infante cuál será,
El de alante ó el de atrás?
—El de alante corre poco
El de atrás que corre más (1).

Colunga.

13

EL TAURETE.

Puesto un niño á horcajadas ó sentado sobre otro, pregunta éste:

—¿Onde estás?
—En taurete.
—¿Qué comisti?

(1) En la obrita de Mme. Celnart hay un juego muy parecido á este, que se titula *El puente levadizo.* Cuando los de la fila avanzan para pasar por debajo del puente los que forman este dicen:

—Por tres veces se pasará;
Pero en la última que se pase
Estará cerrado el pase
Y alguno que alguno se quedará.

También es conocido este juego en Estremadura según el señor Hernández de Soto.

En la citada colección del Sr. Coelho, hay una variante portuguesa que en el modo de jugar discrepa poco de nuestro juego.—El diálogo es como sigue:

—O senhor Don Barqueiro
Déxe-me passar,
Tenho muitos filhinhos,
Nan-nos posso sustentar.
—Passará, passará,
Más algúns déxará.
—Passaré, passaré,
Más nenhum déxaré.

—Manzanete.
—¿Dasme un pocu?
—Comi mocu.

VARIANTES.

—¿Onde estás?
—En taurete.
—¿Qué comisti?
—Manzanete.
—¿Súpote bien?
—Como la miel.
—¿Súpote mal?
—Como la sal.
—Dá la vuelta
A mi costal.

Villaviciosa.

—¿Onde estás?
—En taurete.
—¿Qué comisti?
—Manzanete.
—¿Dasme dello?
—Sí darete.

Colunga.

Y al terminar, el niño que está encima dá la vuelta, dejándose caer al suelo.

14

LA GALLINA POPOZADA.

Se sientan los niños en rueda con las piernas extendidas, y uno que hace de director, recita

esta fórmula eliminativa, tocando al mismo tiempo á los piés de los jugadores:

La gallina
Popozada
Punxo güevos
N' una ñada:
Ponxo un,
Ponxo dos,
Ponxo tres,
Ponxo cuatro,
Ponxo cinco,
Ponxo seis,
Ponxo siete,
Ponxo ocho;
Guarda nenu
To bizcochu.

Al decir el último verso, el niño á quien pertenece el pié entonces señalado, lo retira, repitiéndose la fórmula hasta que todos tienen los suyos escondidos. Entre el director y uno de los jugadores, se entabla después el siguiente diálogo:

—Criau, ¿qué hora e?
—La una.
—Dormiremos un poquiñin.
—Criau, ¿qué hora e?
—Les dos.
—¿Onde están les gallines?
—Van po 'l riu abaxu.
—¿Y el gallón?
—En pozón.
—Vamos cebar los pitinos.

Al decir esto, todos los niños extienden de nue-

vo las piernas y las agitan tocándose unos á otros con los piés (1).

Colunga.

15

LA PITA-CIEGA.

Se le vendan los ojos al niño á quien ha toca-

(1) Este juego es conocido en Cataluña con el titulo de «La gallina puritana,» (Maspons, obra citada, pág. 20); en Andalucía, según el Sr. Rodriguez Marin (Cant. Tomo I, núm. 74), le llaman «Los pollitos samaná»; y en Estremadura tiene por nombre «La gallina papujá» (Hernandez de Soto, colección citada, 3.ª serie, núm. 15).

Tambien existe en la tradición portuguesa, según el Sr. Coelho. Dice asi la fórmula eliminativa inserta en su colección con el número 15.

Bellisco,
Colerisco,
Nosso Senhor
Jesu-Christo,
Vacca chocalhêra.
Poe os vos à ribêra,
Pone uns.
Pone dois,
Pone tres,
Pone quatro,
Pone cinco,
Pone seis,
Pone sete,
Pone oito,
E recolhe o tê biscoito.

Cuanto al modo de hacer el juego puede compararse con el nuestro; además de los citados, el titulado «Pipirigaña», que trae el Sr. Hernández de Soto en la segunda serie de su obrita.

do por suerte (1) ser *pita-ciega*, y á su alrededor se colocan los demás jugadores cogidos de las manos, entablándose el siguiente diálogo entre uno de estos y aquel:

—Pita-ciega, ¿d' onde vienes?
—Del mercau de Santander.
—¿Qué traes pa vender?
—Pluma y papel.
—¿A cómo lo das?
—A cuartu y á uchau.

Al decir esto gira la rueda sobre sí, mientras que el niño vendado logra cojer á alguno, que en este caso le sustituye, volviendo á comenzar el juego.

Villaviciosa, Colunga.

VARIANTE.

Se forma un corro y en el centro se coloca el niño vendado. Los del corro giran cantando:

Ande la rueda
Y el ruedón.
Al que se ria
Un bofetón.
¡Pajaritos en tierra!

Al decir esto, el niño vendado que tiene en la mano una varita, toca con ella á uno del corro, imitando al mismo tiempo el pío del pollo. El niño á quien toca, contesta *piando* también, y si

(1) En el apéndice número 2, publicamos algunas fórmulas que los niños emplean para designar por suerte los que han de hacer los papeles menos apetecidos en ciertos juegos.

el vendado le conoce por el sonido de la voz, pasa á ocupar el puesto de aquel (1).

Villaviciosa.

16

EL ESTIRA CUERDES.

Se cojen todos los niños de las manos formando rueda, despues de haber designado uno para hacer de *amu* y otro de *criau*, entre los cuales se entabla este diálogo:

—Periquito, mi criau?
– Diga V., señor mi amu.
—Cuántos panes hay en fornu?
—Veinticinco y el quemau.

(1) Con el nombre de «La gallina-ciega» es conocido este juego en Andalucía y en Estremadura. Véase, R. Marin (n.° 229 de sus Cantos); y Hernández de Soto (2.ª serie, n.° 7 de su colección). En Cataluña, según Maspons, se llama «El paput,» y en Italia recibe el nombre de «Mosca cieca.»

Este juego existe también en Portugal, donde se le conoce con el título de «Cabra-cega,» F. A. Coelho (n.° 34 de su citada colección); Th Braga (Os jogos pop., en Era-Nova, pág. 356-7); y Leite de Vasconcellos (Traducción pop. de Port., pág. 181), han publicado diferentes versiones de la formulilla que se emplea en el juego que nos ocupa. Una de las que recogió el Sr. Leite, dice:

—Cabra-ciega, d'onde vens?
—En venho de Guimarães.
—Què trazes de venda?
—Pâo e canella.
—Dásme da merenda?
--Ficou-me na venda;
Bubi-a de vinho,
Agora m' alembra.

—Y el quemau quién lu quemó?
—El criau.
(Todos) —Pues que muera ahorcau.

Rómpese la cuerda por el sitio donde se halla el *amu*, y éste llevando tras de sí algunos niños, cruza la fila por el lugar que ocupa el condenado á morir en horca, merced á cuya evolución queda éste hacia el medio de la fila con los brazos cruzados sobre el pecho y tirando de ellos con fuerza los niños que tiene á uno y otro lado (1).

Colunga.

17

El MILAN.

Uno de los niños designados por suerte, hace de milano y se pone hacia un lado con los ojos cerrados. Los demás se colocan en fila agarrados por la cintura y el que hace de director pregunta:

---

(1) Corresponden á este juego los publicados por el Sr. Rodriguez Marin con los números 226 y 227 en sus Cantos. El Sr. Coelho trae tambien en su colección dos variantes señaladas con el número 36. Dice la primera:

—O senhor Fernão Quêmado,
Quantos pães tem lá na minha arca?
—Vinte um quêmados.
—Quem os quêmô?
—Fernão das cabras,
—Velhaco, velhaco, velhaco, etc.

Hernández de Soto (3.ª serie, n.º 25), ha publicado dos variantes de este joego, que es tambien conocido en Cataluña, segun Maspons.

El Sr. Pitré en su citada obra (pág. 241), describe un juego muy parecido al nuestro, que existe en diferentes regiones de Italia.

—Al milan, que le dan?
(Todos) —Po' la noche pan y pera,
Y po 'l día pera y pan.

Pasan todos los niños una ó dos veces por delante del milano, y entre el director y el último de la fila, se entabla este diálogo:

—Periquito mi criado?
—Qué manda mi amu?
—Está muertu ó sanu?
—Muertu.

El milano abre entonces los ojos y el que respondió al nombre de *Periquito*, rectifica diciendo:

—¡Vivu!

A cuya voz los niños salen corriendo en distintas direcciones perseguidos por el milano, cuyo puesto ocupa el que se deja coger, volviendo á comenzar el juego (1).

Colunga.

18

ATAPAR LA CALLE.

Cogidos los niños de las manos y extendiéndose en fila á lo ancho de la calle, se pasean cantando:

Atapá' la calle,
Que non pase nadie,
Que vienen mis agüelos
Comiendo muñuelos,
Tortilles amarilles;
Ponese de rodilles.

(1) Hernández de Soto, en su obra, describe un juego igual. También lo trae Olavarria y Huarte. Véase el Tom. II de la Bib. de los Trad. pop. Esp., págs. 73 y 166.

Se ponen todos á una de rodilles y levantándose inmediatamente continúa el juego en la misma forma (1).

Villaviciosa.

19

LA ESTACA.

En un montoncito de tierra ó arena, se planta una pequeña estaca, alrededor de la cual se ponen los niños. Estos van llamando por turno:

—Tras, tras.
—¿Quién?—Contesta uno que dirige.—
—Xuan de Picaporte.
—¿Qué pide?
—Cebada.
—¿Pa cuántos?
—Pa cinco y jaca.
—Entre y non bastia la estaca.

Seguidamente el niño que llamó, separa un pedacito de madera tantas porciones de tierra como pidió de *raciones* de cebada y así continúa el juego. Cuanta más tierra se quita, más difícil es que la estaca se sostenga en pié imponiéndose una pena al que la hace caer.

Villaviciosa.

20

VIS VEO.

Reunidos varios niños, dice uno:
—Vis veo.

(1) Dos variantes de este juego ha publicado Hernández de Soto en su citada colección, (2.ª série núm. 4.)

—¿Qué ves?—(Contestan todos).
—Una cosa.
—¿De qué color?

Dice el color del objeto en que se fija, debiendo los demás jugadores acertar cual es aquel objeto para turnar en el juego.

Villaviciosa.

21

ESTIRA Y ENCOGE.

Uno que hace de director, toma un pañuelo por una punta y dando las tres restantes á otros niños, dice:

—Al estira y al encoge
He perdido mi caudal.
Al estira y al encoge
Yo le tengo de encontrar.
¡Estira!
¡Encoge!

Cuando dice *¡estira!* deben aflojar, y cuando dice *¡encoge!* hay que tirar, perdiendo el que hace lo contrario.

Colunga.

VARIANTE.

El mismo juego se hace también por dos niños, cogiendo cada uno dos puntas del pañuelo y empleando esta formulilla:

Al tira y afloja
Perdí mi caudal:

Al tira y afloja
Volvilo á encontrar (1).

Villaviciosa.

22

LA PULGA DEL MEDIO.

En pié y sentados los niños en el umbral de una puerta que esté cerrada, empujan todos, unos contra otros, hacia el centro, á fin de sacar *la pulga del medio*, esto es, hacer salir alguno de los que allí ocupen sitio. (2)

Colunga.

23

EL ZAPATO.

Se ponen los muchachos en cuclillas y forman corro dejando dentro uno de ellos designado por suerte. Este tiene que buscar un zapato que los de la rueda hacen pasar ocultamente de mano en mano, y si al hacerlo no acierta con el sitio donde está, lo cual sucede frecuentemente, el que tiene el zapato se levanta, le pega con él

(1) Con el titulo de *Tira y afloja*, trae Hernández de Soto, un juego análogo, recogido de la tradición estremeña; y con igual titulo vemos otro en la obra citada de Mme. Celnart que solo difiere del nuestro, en que los jugadores, en número indeterminado, se valen de cintas en lugar del pañuelo que utilizan en Estremadura y en Asturias.

(2) En Extremadura, según el Sr. Hernández de Soto, conocen este juego con el nombre de *La gata parida*.

en la espalda, y volviéndose á su puesto dice al mismo tiempo que lo pasa al jugador inmediato:

Corra 'l zapatu.

El buscador es reemplazado en su puesto por aquel en cuyo poder encuentra el zapato. (1)

Colunga.

24

LES CUATRO ESQUINES.

Juegan cinco niños y de ellos cuatro ocupan los ángulos de un cuadro.—El otro que por suerte se queda sin puesto, tiene que apoderarse del primero que encuentre desocupado, para lo cual los demás jugadores cambian contínuamente de sitio.

El niño que se queda en el medio del cuadro, recorre los puestos ocupados preguntando:—*¿Hay fueu?* á lo que contesta el interrogado:—*En'a casiquina más allá.* (2)

Colunga.

---

(1) Es el mismo juego que trae Hernández de Soto, (4.ª serie núm. 38) con el titulo de *Correr la rata*.

En Inglaterra existe tambien este juego que describe Goldsmith en su novela el *Vicario de Wakefield* en estos términos: «Muchas jovencitas están reunidas en la noche de un dia de fiesta en casa de un arrendatario de las inmediaciones de Londres.

Despuès de haberse entretenido en varios juegos proponen el del zapato. Por consecuencia se sientan en el suelo formando corro, recogiéndose y estrechando la falda de los vestidos. Después se coge una chinela que se hace circular bajo el arco que forman las rodillas.»

(2) Corresponde á este juego el que en Cataluña se conoce con el nombre de *Quatre cantons*, y ha descrito el Sr. Manspons y Labrós en su citada obra (pág. 81).

25

LOS PUCHERINOS DE MIEL.

Se sientan los niños en el suelo colocados en fila, escepto dos, que haciendo uno de comprador y otro de vendedor, entablan este diálogo:

—¿Víendes esti pucherin de miel? (Señala uno de los niños).

—Sí.

—¿En cuantu lu das?

—En.... (Dice una cantidad de dinero.)

—¿Dáslu en.... (Ofrece menor cantidad.)

—Non.

Se aleja entonces el comprador y el vendedor lo llama diciendo:

—Mira, que te cae la baba.

—Apáñala.

—Mira, que te cae el mocu.

—Dios medará otru:

—¿Tu quiés dalu?

—Ven por él.

El niño que haciendo de *pucherin de miel* fué objeto de este contrato, se pone en cuclillas, y entre el comprador y el vendedor lo llevan en volandas, suspendido por los brazos, á corta distancia del sitio donde se hace el juego.

También existe en la tradición estremeña, segun el Sr. Hernández de Soto, con el título de *Casita casquilá*, (núm. 8, 2.ª serie).

En la citada versión española de la obra de Mme. Celnart, se encuentra un juego análogo al del texto y como èl titulado *Las cuatro esquinas*.

El Sr. Pitré, (obra citada, pág. 272), lo trae también con el nombre de *A li quattru cantuneri*.

Después de repetir esto con todos los niños, el vendedor y el comprador se cogen de las manos, uno frente á otro, y van *pesando* á los demás jugadores, recibiéndolos por turno entre los brazos.—En esta posición comprador y vendedor enumeran las prendas de vestir del niño que se pesa diciendo:

¿La camisa?
Non val nada.
¿Los pantalones?
Non valen nada
etc., etc.

Y terminan preguntando al niño suspendido:
—De qué quiés ir, de cabeza ó de piés?
Si contesta:—De piés, le hacen caer de cabeza y vice-versa, si dice:—De cabeza, le ponen de piés en el suelo.

Villaviciosa.

VARIANTE.

Difiere en el diálogo que el vendedor entabla con el comprador cuando este se aleja. Dice aquel:

—Muyer, que'i cae la saya.
– Yo bien segura la tengo:
—¿Tu quiés dalu?
—Venga por él. (1)

Colunga.

---

(1) Con los números 11, 12 y 13, (2.ª serie, obra citada), ha publicado el Sr. Hernández de Soto, tres juegos que correspondiéndose entre sí, tienen mucha semejanza con el nuestro.

En Cataluña existe un juego parecido que trae Mas-

26

LA SILLA DEL REY.

Forman la silla dos niños cogiéndose cada uno su muñeca izquierda con la mano derecha, y el uno al otro la muñeca derecha con la mano qne les queda libre. En este asiento van trasladando, uno á uno, á los demás que juegan, al sitio señalado de antemano, siendo sustituidos por otros dos cuando terminan. (1)

Colunga.

27

LA ZAPATA.

La *zapata* es una pieza de madera de tres á cuatro centímetros de alto por uno y medio á dos de espesor: un tercio de su altura, por la parte baja, tiene forma cónica; la parte superior presenta cuatro caras iguales y un corte recto por arriba, á escepción de un palito delgado en el medio, el cual se toma con los dedos pulgar y del corazón para hacerla bailar á su impulso. En cada una de las cuatro caras hay una de estas letras: T, D, S, y P, que significan respectivamente *toma*, *deja*, *saca y pon*.

Para jugar se sientan los niños en el suelo y

---

pons, páginas 87 y 88, con el título de «Las gerras», y una variante francesa nos ofrece tambien la obrita de Mme. Celnart, (pág. 5), con el nombre de «El carnicero y los corderos.»

(1) Hernández de Soto trae este juego con el título de «La silla de manos,» (2.ª serie, núm. 17).

ponen cada uno un tanto, ya sea que se juegue á alfileres, botones ó nueces. El mano designado por el fallo de la suerte, tira el primero haciendo girar la *zapata:* si esta al acabar cae con la letra T hacia arriba, *toma* un tanto de los puestos y pasa la zapata al niño inmediato; si cae con la letra D, *deja* intacto el fondo y juega el que le sigue; si sale la S, *saca* todas las puestas y continúa el juego para lo cual se pone de nuevo, y por último, si sale la P, *(pon)* pone un tanto y juega otro. (1)

Villaviciosa.

28

ADIVINA QUIEN TE DIÓ.

El que dirige el juego se sienta sobre una piedra ó en el umbral de una puerta y otro niño designado por suerte, se pone de rodillas delan-

---

(1) La tradición estremeña conserva este juego con el nombre de «La perinola»; (Hernández de Soto, 2.ª serie, núm. 18).

En Italia (Pitré. pág. 87), hay un juego parecido que tiene por nombre «A la Strummulidda.»

Rodrigo Caro en el Diálogo III de su notable obra «Dias geniales ó lúdricos», nos habla también de este juego que supone derivado del de la «Taba,» sobre el cual han escrito largamente muchos autores de la antigüedad, tanto griegos como romanos. Comparando ambos juegos dice:

La «Perinola» parece ser hija muy parecida á la «Taba,» porque tiene cuatro lados no más, y en ellos vemos estas cuatro letras: T, S, P, D. La T corresponde á la suerte de Venus, porque el que la echa se lleva todo el dinero que los jugadores han puesto, como dijo Augusto en Suetonio Tranquilo. Y esta misma suerte se llamaba *coo*, *suppo*, *basilisco* y *Midas*.

te de él, y apoya la cabeza en su regazo, de modo que no vea á los demás jugadores. Estos se colocan detrás, en semicírculo, y uno á uno se aproximan y tocan con la mano en la espalda del que está de rodillas.—El director le dice entonces:

—Adivina quien te dió.

Y contesta dando el nombre de un niño, que pasa á ocupar su puesto si acierta con el que le tocó. (1)

Colunga.

29

LA ACEITERA.

Se colocan los niños como en el juego anterior y el que dirige al mismo tiempo que va dando palmaditas sobre la espalda del que está arrodillado, dice:

Aceitera,
Vinagrera,

La contraria suerte es P, y corresponde al *canis* ó *canicula*, ó *senión*, y el que la echa pone el puesto como vimos en el lugar citado de Tranquilo. Llamóse también esta suerte, *vulturis*, *chío*, *asino*.

La D y la S corresponden al *ternión* y *cuaternión*, que parecen suertes medias ó indiferentes.

Según el mismo erudito escritor, se conocía en la región andaluza, en el siglo XVII, un juego de taba llamado *Rey*, en el cual dabın el nombre de *zapata*, que lleva nuestro juego, á una de las caras de la taba.

(1) Hernández de Soto trae un juego igual titulado «La reja dorada», que recogió en la provincia de Badajoz el profesor de la Institución libre de Enseñanza, don Joaquín Sama.

Tras corral,
Amagar,
Amagar y no dar.
Dar sin duelo
Que se ha muerto mi abuelo.
Dar sin reir
Que se ha muerto el alguacil.
Dar sin hablar
Coscolitos en el c....
Y echar á volar.

Todos los niños van repitiendo las palabras del director y como él tocando en la espalda del que está de rodillas; pero cuando aquel dice: *amagar y no dar,* solo se debe levantar la mano, sin dejarla caer, pues en otro caso se pierde. Lo mismo sucede cuando dice: *dar sin reir* y *dar sin hablar*, al que rie ó repíte esta última frase. Si la fórmula se termina sin que ninguno pierda y sustituya al que está de rodillas, éste se levanta y persigue á los demás niños que salen corriendo, siendo reemplazado por aquel que se deja coger (1).

---

(1) Con el titulo de «Peña ronca», trae Hernández de Soto, tres variantes de este juego, el cual existe tambien en Cataluña, segun Maspons con el nombre de «Cunillets.»

Una obrita titulada «Colección de juegos para niños» por F. L. V. (Madrid, 1855) contiene un juego igual llamado «La Campanada,« cuya fórmulr dice:

A la campanada
Venid y juguemos,
Que hermoso juego tenemos,
Amagar, amagar y no dar,
Dar sin reir,
Dar sin hablar,

30

Á LA PE.

Como en los dos juegos que preceden, un niño oculta la cabeza en el regazo de otro, y todos los demás cantan:

Á la pé,
A la me,
A la Corneta
Corné,
Al xunclu maduru:
Adivina Xuan cornudu
Cuántos deos tienes sobre el c...

Uno de los jugadores pone varios dedos sobre la espalda del niño, y si este acierta los que son, cambian de puesto; si se equivoca diciendo por ejemplo tres, cuando fueran dos los dedos colocados, sigue el juego:

—Si dijeras dos
No pasaras tanto mal
Como tienes que pasar.
A la pé,
A la me,
Etc., etc.

Y vuelve á empezar el juego, repitiéndose en la forma descrita, hasta que el niño acierta

---

Un golpecito menos
Que lo manda San Pedro;
Un golpecito más,
Que lo manda San Blás.

En Italia se conoce este juego con los nombres de «A Caca-Linusa» y «A Pumu russu.» Véase, Pitré obra citada.

el número de dedos que le ponen sobre la espalda (1).

Villaviciosa.

31

MANO CALIENTE.

Colocados dos ó más niños alrededor de una mesa ó sentados en el suelo, ponen las manos unas sobre otras. Después las van sacando por orden, principiando por la que está debajo, y las colocan encima, dejándolas caer con alguna fuerza (2).

Colunga.

VARIANTE.

Se ponen los puños en vez de las manos estendidas y al sacar el puño de abajo se dice:—¿Hay un puñu pa con esti? Y el que le sigue contesta: —Otro mayor qu' esti.—

Villaviciosa.

32

CARRINCAR.

Sobre una piedra ó una pieza de madera de regular altura, se coloca un tablón en forma de báscula, procurando dejarlo bien equilibrado.

---

(1) Hernández de Soto, publica dos variantes de este juego (número 9, segunda serie) que también es conocido en Cataluña y Andalucía.

(2) En los, tantas veces citados, «Juegos infantiles de Extremadura» de Hernández de Soto, hay uno igual al del texto titulado «Calienta-manos.»

También se conoce en Italia con el nombre de «A scarfa-manu» (Pitré, obra citada).

En sus extremidades se colocan sendos niños que, impeliendo al tablón, producen en él un movimiento alternativo de ascenso y descenso, á lo cual se reduce el juego (1).

33

EL BARCO.

Se sientan los niños en el suelo formando rueda, y despues de pronunciar una letra el director, tira un pañuelo á uno de los jugadores diciendo al mismo tiempo:

—De la Habana vino un barco cargado de...

El que recibe el pañuelo debe contestar en el acto con un sustantivo cualquiera que principie con la letra dada, y sino lo hace pierde y paga prenda, continuando el juego en la misma forma. (2)

Colunga.

34

PARES Y NONES.

Cogiendo un niño en la mano algunas ave-

(1) Tiene este entretenimiento cierta semejanza con el columpio, del cual dice Rodrigo Caro en su obra citada, que se inventó para «limpiarse de los pecados, porque habiendo purgación de ellos por agua y fuego, era justo que hubiese también por el elemento del aire: estos tres géneros de purgatorio tocó Virgilio, libro VI Eneida:

.....aliæ panduntur inanes
Suspense ad ventos; aliis sub gurgite vasto
Infestum elvitur siclus aut existur igni.»

(2) En la colección citada del Sr. Coelho, hay un juego portugués titulado: «Jogo do barquinho» que difiere en poco del nuestro.

llanas, habas, alfileres, botones ú otros objetos análogos y presentándola cerrada al otro jugador le pregunta:

—¿Páres ó nones?

Si este acierta en su contestación, gana los objetos jugados; pero si no acierta, tiene que pagar á su contrario otros tantos como el mismo tenga en la mano. (1)

35

AL ENGRUÑU.

Se diferencia del anterior en que el preguntado tiene que decir el número de objetos que le presente en la mano el otro jugador. Antes entablan este diálogo:

—Al engruñu.

—Abri 'l puñu. (Lo abre volviendo á cerrarlo inmediatamente).

—Sobre cuántos?

—Sobre..... (Dice un número).

---

(1) De este juego conocido ya de los antiguos en Grecia y Roma, ha publicado Rodrigo Caro (obra citada,) muy interesantes noticias. Jugaban los griegos—dice—«apretando las manos y cubriendo en estas el dinero, nueces, habas ó almendras, para que el otro jugador adivine si son pares ó nones.»

Alejandro Adam (Antig. rom., tom. III, pág. 340), citando á Suetonio Augusto, dice también que los romanos jugaban á pares y nones *(par impar ludebant)*.

Las palabras que forman el nombre del juego, segun el mismo Caro, vienen de la pregunta que uno de los jugadores formulaba así:—*Par est?* y de esta respuesta que daba el contrario.—*Nont est.?*

Hernández de Soto trae un juego estremeño igual al nuestro.

Si el número dicho es el de objetos que encierra la mano, se los llevá; si dice menos, paga la cantidad que difiera; y si dice más, no gana ni pierde (1).

Colunga.

36

CULOS Y CONTRARIOS.

Mete el niño un alfiler en su mano, la cierra y presenta el puño á otro jugador diciéndole:

—¿Culos ó contrarios?

El compañero pone otro alfiler en el cierre del puño que se le presenta, de suerte que al abrirle vaya á juntarse con el que está dentro. Hecho esto, si las cabezas de los alfileres se hallan en la misma dirección, gana el que puso el último; pero si están en sentido contrario, gana el primer jugador.

Villaviciosa.

37

ENTRA MARIA.

Juntos dos niños, pregunta uno:

—Si la Virgen viniera á tu casa, daris'i posada?

Sí el interrogado dice que si, el otro le clava un alfiler diciendo:

---

(2) En Italia existe un juego muy parecido que cita Hernandez de Soto, (tom. III, pág. 157 de la Bibl. de las trad. pop. esp.)

—¡Entra María,
Entra María!

Villaviciosa.

38

¡AY, AY, AY!

Pregunta un niño á otro cogiéndole el dedo meñique:

—A quién quies más, á tu padre, á tu madre, ó al ¡ay, ay, ay?

Si el preguntado contesta que á su padre ó á su madre, el otro le aprieta el dedo hasta obligarle á quejarse y decir:

¡Ay, ay, ay!

Después de lo cual se le increpa porque quiere más al ¡ay, ay, ay! que á sus padres.

Villaviciosa.

39

LAS HOJAS DE ROSA.

Cogen los niños una hoja de rosa y poniéndola sobre los labios soplan suavemente produciendo un sonido no muy armonioso. Cuando la hoja se marchita, la tiran soplándola hacia el cielo (1).

Colunga.

---

(1) Este pasatiempo infantil recuerda una ceremonia religiosa que practicaban los peruanos. «Estos—dice Cantú en su Historia Univ. tomo VIII, pág. 675—rogaban poniéndose en la boca una planta sagrada que luego arrojaban soplándola hacia el cielo, como para decir que ofrecían á Pachacamac cuanto tenían de más precioso.

III

Juegos de niñas mayores de cuatro años.

I

MORAR. (1)

Con este apropiado título, es conocido un juego por el que muestran marcada predilección las niñas. Reunidas algunas de estas en un aposento ó en sitio apartado de la vía pública, comienzan improvisando el mobiliario de una casa, principalmente los utensilios de cocina; ponen en acción sus muñecas y repartiéndose los papeles de *criada*, *doncella*, *señora*, etc., organizan una familia que remeda todos los actos de la vida doméstica. El juego varía por lo tanto en la forma, según el gusto y las costumbres de las niñas reunidas: en el fondo no difiere nun-

(1) Se le da este nombre en Colunga; y en algunas aldeas del mismo concejo, llaman á este juego «Vivir.»

ca; instintivamente, sin duda, las niñas ensayan siempre su vocación y aptitudes, preparándose para el cumplimiento de las obligaciones que ha de imponerles su futuro destino (1).

2

LOS CORROS.

Se cogen las niñas de las manos y formando rueda giran alrededor con animados y variados movimientos, acompañándose de las siguientes canciones:

(a) Este es el mambrú, señores,
Que yo lo canto al revés.
¿Ha visto usted á mi marido
En la guerra alguna vez?
—Yo no sé si lo habré visto,
Dígame las señas de él.
—Mi marido es un buen mozo,
Gentil hombre aragonés;
En la punta de la lanza
Lleva un pañuelo bordés
Que lo bordé siendo niña,
Siendo niña lo bordé;
Dos años ha que le espero
Y hasta tres le esperaré;
Si á los tres años no vuelve
Monjita me meteré,

(1) Véase la página 310 de la obra citada de Rodrigo Caso, el párrafo titulado: «Dioses de los muchachos,» «Muñeca.» Y en la obrita de Mme. Celnart los juegos llamados «La cocina,» «Los collares,» «Las muñecas,» y «La señora.» Con el penúltimo título traen también este juego Hernández de Soto y Fernández Villabrille.

De las monjitas que llaman
Monjitas de San Andrés;
Estas tres hijas que tengo
Presto las colocaré,
Una en casa doña Juana,
Otra en casa doña Inés
Y la más chiquita dellas
Conmigo la llevaré
Para que me vista y calce
Y me arreglé de comer.
Este otro hijo que me queda
A la guerra lo echaré,
Que donde murió su padre.
Que muera el hijo también.

Colunga.

—

(b) —Mambrú se fué á la guerra
¡Sor, viva el amor!
No sé cuando vendrá
¡Que viva la rosa en su rosal!
Si vendrá por la Pascua
¡Sor, viva el amor!
O por la Navidá
¡Que viva la rosa en su rosal!
—Asómate á la torre
¡Sor, viva el amor!
Por ver si viene ya
¡Que viva la rosa en su rosal!
—Por allí viene un paje
¡Sor, viva el amor!
¿Qué noticias traerá?
¡Que viva la rosa en su rosal!
—Las noticias que traigo
¡Sor, viva el amor!
Mambrú se ha muerto ya

¡Que viva la rosa en su rosal
Por allí va la caja
¡Sor, viva el amor!
Con tapa de cristal.
¡Que viva la rosa en su rosal!
Encima de la caja
¡Sor, viva el amor!
Un ramillete va
¡Que viva la rosa en su rosal!
Y sobre el ramillete
¡Sor, viva el amor!
Un pajarito está |
¡Que viva la rosa en su rosal!
Cantando el pio pio
¡Sor, viva el amor!
Cantando el pio pa.
¡Que viva la rosa en su rosal!

—

(c) Atocha va una niña
¡Carabí!
Hija de un capitán
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
¡Hermoso pelo lleva!
¡Carabí!
¿Quién se lo peinará?
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
—Se lo peina su tia
¡Carabí!
Con mucha suavidad
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
Con peinecito de oro
¡Carabí!

Y horquillas de cristal
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
Elisa ya se ha muerto
¡Carabí!
La llevan á enterrar
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
La caja era de oro
¡Carabí!
Con tapa de cristal
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
Encima de la caja
¡Carabí!
Un pajarito vá
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.
Cantando el pio, pio
¡Carabí!
Cantando el pio, pa
Carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa la de Mambrú.

Colunga.

—

(d) Una noche muy oscu-
Que la gente se alumbra-
Paseaba un caballe-
Desde la corte á su ca-,
Con sombrero de tres pi-
Y en medio tres plumas blan-
Y en medio de las tres plu-
El retrato de su da-.
Al volver de una esqui-
A una ronda encontra-,

—Alto, alto caballe-
Que aquí vive gente honra-.—
Lo primero que le hicie-
Fué coserle á puñala-
—Abre la puerta Marí-
Abre la puerta mi da-
Que vengo muy mal heri-
Cosidito á puñala-
—¿Quién ha sido ese bribó-
Que te cosió á puñala-?
—Uno ha sido Juan de Li-
Otro ha sido Juan de La-
Otro no lo cono-cí
Porque se tapó la ca-.
Mi dama, si yo me mue-
No me entierren en sagra-;
Que me entierren n'un rincó-
Donde no me vea na-
A la cabecera po-
Un ladrillo colora-
Con un letrero que di-:
«Aquí murió Juan de La-
No murió por mal de amo-
Ni tampoco de costa-
Que murió muy mal heri-
Cosidito á puñala-.

Villaviciosa.

—

(e) En Cádiz hay una niña
Que Catalina se llama
¡Ay, sí,
Que Catalina se llama!
Su padre es un perro moro
Su madre una renegada!
¡Ay, sí,
Su madre una renegada!

Todos los días de fiesta
Su madre la castigaba
¡Ay, sí,
Su madre la castigaba!
Porque no quería hacer
Lo que su padre mandaba!
¡Ay, sí,
Lo que su padre mandaba!
Mandan hacer una rueda
De cuchillos y navajas
¡Ay, sí,
De cuchillos y navajas!
La rueda ya estaba hecha
Catalina arrodillada!
¡Ay, sí,
Catalina arrodillada!
Ya baja un angel del cielo
Con la corona y la palma
¡Ay, sí,
Con la corona y la palma!
—Sube, sube, Catalina,
Que el Rey del cielo te llama
¡Ay, sí,
Que el Rey del cielo te llama!
—¿Qué me quiere el Rey del cielo
Que tan temprano me llama?
¡Ay, sí.
Que tan temprano me llama!
—Quiere ajustarte las cuentas
De la otra vida pasada
¡Ay, sí,
De la otra vida pasada!

—

(f) Me casó mi madre
Chiquita y bonita,

Con un muchachito
Que yo no quería,
A la media noche
El pícaro se iba
Con capa terciada
Y espada tendida.
Yo me fuí tras del
Por ver donde iba.
Ya le veo entrar
En ca su querida.
Ya le oigo decir:
—Ven acá querida
Que te he de comprar
Sayas y mantillas;
A la otra mujer
Palo y mala vida.—
Me fuí para casa
Triste y aflijida;
Me puse á comer,
Comer no podía;
Me puse á fregar,
Fregar no podía;
Me puse al balcón
Por ver si venía,
Y le ví venir
Por la calle arriba.
—Abreme, mujer,
Abreme, María,
Que vengo cansado
De ganar la vida.
—No vienes cansado
De ganar la vida
Que vienes cansado
De ca tu querida.—
Me tiró una silla,
Le tiré un velón,

Preso lo llevaron
A la inquisición.

Villaviciosa.

—

(g) Tengo una muñeca
Vestida de azul
Con cuello escotado
Y un canesú.
La pobre muñeca
Se me constipó;
La tengo en la cama
Con mucho dolor.

Villaviciosa.

—

(h) Estando una pastora
Cuidando un rebañito
Con leche de sus cabras
Hacia los quesitos.
El gato la miraba
Con ojos golositos.
—No me hinques la uña,
Ni tampoco el hocico.—
El gato hincó la uña
Y también el hocico.
La pastora enfadada
Mató á su gatito,
Y se fué á confesarlo
Con el padre Francisco.
—Padre mio, me acuso
Que maté á mi gatito.
—Doite de penitencia
Que le des un besito.—
El beso se lo dió
La función se acabó.

Villaviciosa.

(i) Arroz con leche
Me quiero casar
Con una chica
De este lugar,
Que sepa coser,
Que sepa bordar
Y hacer camisolas
A lo militar.
Rosa, por rosa
Escojo esta,
Por chiquita
Y por hermosa.

—

(j) Retama, retama
La Virgen te llama:
—Hace la cama
Al niño Jesús
Que viene cansado
De andar con la cruz.
Tres palomitas
En un palomar
Suben y bajan
Al pié del altar,
Tocan á misa
Alaban á Dios
Y besan la mano
A la madre de Dios.

—

(k) El patio de mi casa
Es muy particular
Que suele mojarse
Cuando los demás,
Agachaté
Y vuélvete á agachar
Que los agachaditos

Se suelen mojar
Agachaté.

Villaviciosa.

—

(1) Una tarde de verano
Me sacaron á paseo;
Al revolver una esquina
Estaba un convento abierto,
Salieron todas las monjas
Todas vestidas de negro
Con una vela en la mano
Como si fuera un entierro.
Me cogieron de la mano
Y me metieron adentro,
Me sientan en una silla
Forrada de terciopelo.
Buscaron unas tijeras
Y me cortaron el pelo,
Pendientes de mis orejas
Y anillitos de mis dedos,
Lo que más sentía yo
Que me cortaran el pelo,
Mi mantilla de raso
Mi jubón de terciopelo.
Vinieron mis padres
Con mucha alegría,
Me echaron el manto
De Santa María;
Vinieron mis padres
Con mucho rigor,
Me echaron el manto
De la Concepción.

Goviendes, Colunga.

—

(ll) Vin, bon, bon,
De la vera
Verebancia,
Segundón
De la casa
De Francia.
A *le morchulé.*
A *le garrafé.*
Vin, bon, bon,.
Si te vas
Me voy.
A la plaza mayor
A ver los lechuginos
Bailar el rigodón
Con zapatito blanco
Y media de algodón.
Vin, bon, bon.

Villaviciosa.

(m) Cantaba la pájara pinta
A la sombra de un verde limón,
Con el pico picaba la hoja,
Con el pico picaba la flor.
¡Airé!
Cuando veré á mi amor
¡Airé!
Cuando le veré yo. (1)

---

(1) Estos juegos, asi como las damas y otros bailes análogos, vienen desde la más remota antigüedad. Formábanse en un principio para recibir triunfalmente en las ciudades á los caudillos que volvían victoriosos, y se ordenaban también con carácter sagrado para cantar himnos al Creador.—Esta costumbre aún se mantiene viva en el pais d'Armor (Francia), donde la gente del pueblo canta en corro los Mandamientos de Dios.

En la obra citada de Rodrigo Caro, pág. 188, hay muy interesantes noticias sobre este juego, del cual, han pu-

3

ANGEL DEL MORO.

Se sientan las niñas en el suelo formando rueda y una de ellas toma el papel de madre.— Otras dos niñas se quedan en pié y figurando que son dos viajeras se aproximan cantando:

—Angel del Moro,
Oh niñitas de un marqués;
Que me ha dicho una señora:
«Que lindas damas tenéis.»
Madre.—Si las tengo ó no las tengo
Para mi las guardaré.
Niñas.—¡Oh, que alegre que me víne!
¡Oh, que triste que me voy!

---

blicado diferentes versiones Fernandez Villabrille (obra citada, pág. 1.) F. L. V. (pág. 67) Olavarria y Huarte. (El Folk-Lore de Madrid, Tom. II de la Bibl. de las Trad. pop. esp.) y Hernandez de Soto, (Tomo III de la misma Bibl.)

Cuanto á las canciones, algunas de ellas restos de antiguos romanos populares, de que se acompañan en este juego, véase además de las obras citadas el apèndice número dos del *Romancero asturiano* de Menendez Pidal.

El *Doctor Fausto*, ha publicado recientemente en «El Imparcial», un interesante artículo escitando à fomentar este juego. Uno de sus párrafos dice:

«De todos los juegos de las niñas, uno de los más higiénicos es, sin duda alguna el *corro*. Ya lo probó en la *Sociedad Española de Higiene* mi amigo Pulido, escribiendo un pintoresco discurso con el tema que encabeza estas lineas, y secundó perfectamente su tarea de ensalzar ese sport infantil, el distinguido catedráticc de la Escuela Nacional de Música y Declamación D. Robustiano Montalbán, ejecutando aquella noche al piano las canciones populares que hemos oido en nuestra infancia, cantadas por varias discipulas del estimado profesor.»

Que las hijas del rey moro
No me las quiere dar, no.
Madre.—Vuelva acá ese caballero,
No vaya tan triste, no
De las hijas del rey moro
Escojerá la mejor.

Las dos niñas que se habían alejado del corro, se aproximan de nuevo y mientras que eligen una entre las que están sentadas cantan:

—No quiero esta por sarnosa:
Tampoco esta por leprosa:
Quiero esta por hermosa,
Por esposa y por mujer.

Se llevan la niña elegida, repitiéndose el juego hasta que no quede ninguna.

Colunga.

VARIANTE.

Difiere solo en la última parte de la composición dialogada, cantando la madre:

—Vuelva acá ese caballero
No sea tan descortés;
De las hijas del rey moro
Escoja la que quisier.
Niñas.—No quiero esta por sarnosa;
Tampoco esta por leprosa:
Quiero esta por hermosa
Por esposa y por mujer.
Madre.—Por Dios pido al caballero
Que me las trate V. bien.
Niñas.—Ellas serán bien cuidadas,
En silla de oro sentadas
Y del pan que el rey comiese

Ellas comerán también:
Del vino que el rey bebiese
Ellas beberán también.
Azotitos con vinagre
Para que resquemen bien (1).

Villaviciosa.

4

NATARILE.

Se ponen las niñas formadas en ala, excepto una que dirige, y que, paseando por delante de ellas canta:

—Vamos allá
Natarile, rile, rile
Vamos allá
Natarile, rile, rá.
Niñas.—Qué quiere usté
Natarile, rile, rile,
Qué quiere usté
Natarile, rile, ré.
Directora.—Quiero un paje
Natarile, rile, rile,
Quiero un paje,
Natarile, rile, ré.
Niñas.—Escoja usté
Natarile, rile, rile,
Escoja usté
Natarile, rile, ré.
Directora.—En... (dice el nombre de

(1) El Sr. Hernandez de Soto trae tres variantes de este juego con el título de «Zarcillos de oro.»

una niña) puse el don
Natarile, rile, rile
En... puse el don
Natarile, rile, rón.
Niñas.—Tómela usté
Natarile, rile, rile,
Tómela usté
Natarile, rile, ré,
Directora.—Muchas gracias,
Natarile, rile, rile,
Muchas gracias
Natarile, rile, ré.

El juego termina como el anterior, despues que la directora se lleva todas las niñas.

5

LA MARIPOSA.

Forman corro las niñas dejando dentro una de ellas que hace de mariposa; y dirigiéndose á otra que se queda fuera del corro y anda á su alrededor cantan:

—¿Quién es esa gente
Que anda por ahí,
Que ni en día ni en noche
Nos deja dormir?
Niñas.—Somos los ladrones;
Venimos por D.ª Ana.

Las niñas de la rueda que tienen cogido por la orilla de la falda el vestido de la «mariposa,» levantan los brazos hasta dejar esta cubierta y contestan:

—D.ª Ana no está aquí
Que está en el jardin

Regando las flores,
De Marzo y Abril.

El juego se repite turnando las niñas en el papel de mariposa (1.)

Colunga.

6

LA CHURRUSQUINA.

Bailan dos ó más niñas, una con otra, acompañándose de la canción siguiente; y haciendo las figuras que en ella se indican, sin interrumpir el baile, se ponen de rodillas, vuélvense de espaldas, mueven los brazos, etc., hasta que terminan besándose y abrazándose:

El bailar de la Churrusquina
Es un baile muy disimulado,
Que en poniendo la rodilla en suelo
Todo el mundo se queda admirado.
Tu que lo bailas, lo bailas Maria,
Ese baile, no se baila asina;
Que se baila voltiando la espalda:
¡Ay, menea, menea esa saya!
¡Ay, menea, menea esos brazos!
Que á la vuelta se dan los abrazos.
En mi tierra no se usa eso,
Que se usa un abrazo y un beso.
En mi tierra no se usa así,
Que se usa quererte yo á tí, yo á tí (2).

---

(1) El Sr. Hernandez de Soto trae un juego igual y con el mismo titulo que el nuestro.

(2) Rodrigo Caro, en su citada obra (pág. 238), da noticias de un juego llamado «Cinetinda,» que existía en la antigüedad y que consistía principalmente en besarse y abrazarse. «Jugaban--dice—al principio de la primavera y coronaban de flores al que más suavemente besaba.»

VARIANTE.

Baile por el estilo del anterior, y cuyas figuras son las que se indican en la cancionita siguiente de que las niñas se acompañan:

—Me arrodillo á los piés de mi amante.
Me levanto constante, constante,
Dame esta mano
Dame la otra,
Dame un besito
Que sea de tu boca.

—

Daré la média vuelta,
Daré la vuelta entera,
Daré un pasito atrás
Haciendo la reverencia,
Pero no; pero no
(hacen signos negativos con la mano)
Que me da vergüenza
(se tapan la cara con las manos)
Pero sí; pero sí
(hacen signos afirmativos con la cabeza)
Que te quiero yo á tí.
(se abrazan por parejas y termina el baile).

Villaviciosa.

OTRA.

Principian bailando vueltas de espaldas y cantan:

Tras, tras con la trasera
También con la delantera,
(bailan de frente)
También con el costado,
(de costado)
También con el otro lado,

(el otro costado)
Dará V. una media vuelta,
Dará V. una vuelta entera
Dará V. un pasito atrás
. . . .

Continúa y termina la canción como en la variante anterior.

7

ANTON PERULERU.

Cada niña elige un oficio, y la que dirige el juego se coloca en frente de ellas cantando:

Antón, Antón Perulero
Cada cual que atienda á su juego
Y aquél que no atendiere,
Una prenda á mi me diere.

Al decir el segundo verso la directora acciona imitando algún trabajo de uno de los oficios elegidos, cuya acción debe repetir en el acto la niña que lo tiene, pues en otro caso pierde y paga prenda.

8

SAN SERENÍ

Se ponen las niñas en corro dejando dentro á la que hace de directora, y giran alrededor cantando todas:

San Se-re-ní
A la buena, buena vi-;
Todos los zapateros
Hacen así, así.

Al terminar, la directora imita á los zapateros en la acción de coser, debiendo hacer lo mismo las demás niñas. La que se descuida paga prenda.

El juego continúa en la misma forma, enumerando, á voluntad de la directora los oficios de tejedora, costurera, etc., é imitando su modo de trabajar (1).

Colunga.

VARIANTE.

San Serení del monte,
San Serení cordero;
Yo como soy cristiano
Yo me arrodillaré.

Deben arrodillarse todas; y se repite la canción terminándola de estos distintos modos.

—Yo me sentaré,
—Yo me echaré,
—Yo me levantaré.

Villaviciosa.

9

LA FUENTE

También lo juegan las niñas puestas en círculo. La directora recita los siguientes versos, que las demás niñas van repitiendo sucesiva-

---

(1) Con el mismo título que este, es conocido otro juego análogo, dado á luz por el Sr. Hernández Soto.

En la colección de F. L. V. (pág. 73) hay otra variante titulada «San Severín.»

mente, pagando prenda la que se equivoca en la letra ó en la acción por esta indicada:

—Esto redondo es la fuente
(señala con la mano un círculo)
—Esto que corre es el agua,
(señala el curso del agua)
Lavarás este pañuelo,
Con mucho primor y gala;
(acción de lavar)
—Y si no tienes jabón
Lo sacarás de tu espalda.
(dá un golpecito en la espalda de la niña inmediata)
—Te quejas de tus orejas
(cogiendo una oreja á la niña que está al lado)
—¿Qué dices de tus narices?
(le coge la nariz).

Sosteniendo la acción indicada en los dos últimos versos, se repiten, moviendo al mismo tiempo la cabeza de arriba á abajo, hasta que alguna niña se rie ó se suelta en cuyos casos paga prenda.

Villaviciosa.

10

ADIVINA QUE TE PONEN.

Se colocan las niñas como en el juego número 28 del capítulo anterior y una á una se van aproximando á la que está de rodillas con la cabeza oculta en el regazo de la madre ó directora, diciéndole al mismo tiempo que le colocan un objeto sobre la espalda.

—Adivina que te ponen.

Si el objeto colocado es un mandil, y la niña

llamada á contestar dice por ejemplo: un pañuelo, la otra volviéndose á su puesto replica:

—Tente mandil
Mientras voy por un pañuelo.

Si por el contrario acierta, es sustituída por la niña que le puso la prenda y el juego continúa en la misma forma.

11

LOS COLORES.

Una de las niñas hace de angel, otra figura ser el diablo y á una tercera se le confía la dirección del juego. Las demás niñas toman por nombre sendos colores que manifiestan á la directora, hecho lo cual, el angel y el diablo alternativamente, entablan el siguiente diálogo:

—Tras, tras.
—¿Quién?
—El angel de la guarda (1).
—¿Qué quería?
– Un color.
—¿Qué color?

Dice un color y si lo hay se lo dan. Cuando no quedan más colores, todas las niñas se acuestan de espaldas en el suelo de donde las van levantando el angel y el diablo, agarrándolas uno de cada mano. Las que al levantarse se tuercen ó caen hácia alguno de sus lados, van al infierno, mientras ganan el cielo las que consiguen guardar mejor el equilibrio y se levantan describiendo un arco. En esta parte del juego el

(1) Cuando el que habla es el diablo contesta;—El diablu cucharón.

angel y el diablo manifiestan sus encontradas aspiraciones, pues mientras el primero presta una ayuda eficaz para que vayan al cielo el mayor número de almas, el segundo procura llevarlas al infierno, contrarrestando con habilidad los esfuerzos del angel.

Para terminar el juego, las niñas que ganaron el cielo apoyan las manos en una pared, de manera que simule un puente y por debajo de este pasan las condenadas al infierno (1).

12

LA PIEDRIQUINA QUILIMIÓ.

Reunidas las niñas eligen dos *amas* para dirigir el juego, y dividiéndose después en dos porciones iguales, se ponen sentadas en cordón en dos filas paralelas. Una de las amas, bajo la inspección de la otra, coge una piedrecita, y la pone á escondidas entre las manos de una niña, simulando dejarla después en las de todas. La directora del bando contrario tiene que adivinar la niña que oculta la piedra y á este fin somete á todas á muy curiosas pruebas: las pone su

(1) Representa este juego la lucha simbólica entre el espíritu del bien y del mal.

Han publicado sendas versiones de él Hernández de Soto y Maspons (obras citadas.) El diálogo de la versión catalana, es como sigue:

—Pin, pan.
—¿Qui hi há?
—Un angel con palma.
—¿Que vol?
—Una cinta.
—¿De quin color?

mano en la frente, las coge de las manos, y fijándose por último en su fisonomía, deduce de las alteraciones que observa, si la niña guarda ó no la piedra. Cuando acierta al hacer la designación, la niña que la tiene se levanta y puesta á la cabeza de la fila que aquella dirige, dá un salto en dirección de un punto señalado de antemano y se sienta en el sitio que cae, incorporándose las demás de la fila. Si no acierta, el ama contraria manda levantarse á la niña en cuyas manos está la piedrecita y colocándola delante de su fila hace que esta avance en la forma indicada.

Las *amas* turnan en el desempeño de las funciones descritas; y el juego termina cuando una de las filas llega al sitio señalado (1).

13

LES CABRUXES.

Son «Les cabruxes» (*pampaines* en Villaviciosa) cinco piedrecitas redondas del tamaño de una bala de onza que suelen recogerlas en las riberas del mar y de los rios.

Para jugar se sientan las niñas en el suelo, formando un pequeño círculo, y principian estableciendo por fallo de la suerte el turno que

---

(1) Es digno de estudio el intento que se manifiesta en este juego de percibir por el tacto y por la mirada un pensamiento que se oculta.

F. L. V. en su obrita (pág. 40), trae una versión de este juego con el título de «La China;» y Rodrigo Caro (pág. 234), describe otro llamado «Daca la china» que conviene en alguna de sus partes con el nuestro.

deben guardar. Coge, pues, las piedrecitas la niña que es mano y echándolas en medio del corro dice:

—De la una pa una (1).

Toma después en la mano una de las piedras, la tira al alto, y mientras cae, coge apresuradamente otra de las que están en el suelo, acudiendo á recibir con la misma mano la que viene bajando. Vuelve á tirar la cabruxa y coger otra y así sucesivamente hasta recoger las cuatro.

Concluido que sea esto, vuelve á echar las piedrecitas en el suelo y dice:

—De les dos pa una.

Lanza al aire la cabruxa ó pampaina, y en la forma indicada recoge las del suelo dos á dos.

Dice después repitiendo la misma operación:

—De las tres pa una.

Y recoge tres de una vez y una de otra.

Y dice por último:

—De les cuatro pa una.

Y tiene que recoger las cuatro de una sola vez.

El juego termina aquí por regla general; pero cuando las niñas juegan bien, suelen añadir otra parte que consiste en tirar al alto una piedrecita y volver á recogerla pegando en el suelo una palmada mientras aquella está en el aire. La tiran de nuevo y pegan dos palmadas; después tres y por último cuatro, dos en el suelo y dos en el pecho.

Siguen jugando las demás niñas por el orden establecido, perdiendo en los casos siguientes:

(1) Este segundo número indica el orden de los juegos, y así en el siguiente dirán:—«De la una pa dos,» etc.

1.° Si al echar las piedrecitas en el suelo quedan algunas de ellas tocándose.

2.° Si se *escama*; esto es: si cuando debe coger una ó más catruxes ó pampaines, no consigue hacerlo.

Y 3.° Cuando no da el número de palmadas que corresponda (1).

14

LES CALETES.

Dan las niñas el nombre de «caletes» á una especie de discos de barro cocido de 25 á 30 milímetros de diámetro, de cuyos discos se emplean cinco en el juego. Antes de principiar este, se fija el número de tantos á que ha de llegarse, y como en el juego anterior, se determina á la suerte el orden que deben guardar los jugadores.

Toma pues, las cinco «caletes» en la mano derecha la niña á quien corresponde jugar primero, y lanzándolas al alto las recibe en el dorso de la mano, de donde las tira de nuevo procurando recibirlas en la palma cuando caen.

El número de tejos, así recogidos, es el de tantos que la jugadora cuenta; más para hacerlos válidos en el caso frecuente, de haberle cai-

(1) En Portugal existe este juego con los nombres de «O jogo das pedrinhas» «Beira-Alta Minho) y «O jogo dás mecas» (Moncorvo: véase Leité de Vasconcellos. Trad. pop. de Portugal, pág. 98.)

Es conocido también en Italia; y de él ha publicado el Sr. Pitré tres variantes en su citada obra.

do algunos al suelo, tiene que hacer que estos se toquen, dando una sola vez á cada uno con la uña del dedo pulgar. Sino lo consigue pierde y pasan les «caletes» á la niña que sigue (1).

15

LOS ALFILERES.

Dos ó más niñas ponen sendos alfileres en el suelo y los cubren con una capa de polvo. Des-

Hernandez de Soto lo trae con el título de «La china»; y en la colección de F. L. V. figura tambien á la pág. 98 con el nombre de «Los pitos.»

(1) El nombre de «caletes» dado á los discos que se emplean en este juego, se deriva sin duda, del adverbio latino *ossicŭlatim* (hueso por hueso); pues con huesecillos de las articulaciones de ciertos animales, se jugaba este juego en la antigüedad.

En la versión francesa del *Dict. des Antiq. Rom. et Grecq.* par Anthony Rich, (pág. 61) hay un grabado representando este juego descrito en la misma obra con estas palabras: *Astragalizontes.* Nombre griego empleado para designar las personas que juegan con huesos de las articulaciones de los animales (latin, *tali*). Véase aquí la traza de uno de estos huesos hecha á la vista de un original en bronce: era este un asunto predilecto de los escultores y pintores de la Grecia (Plin. H. N. XXXIV, 19, 2; Pausan X, 30, 1), hombres y mujeres se divierten empleando tales huesos en diferentes juegos; pero el más sencillo y usual que aparece representado en el grabado adjunto copia de una pintura griega descubierta en Resina, tiene mucha semejanza con el llamado propiamente juego de *osselets* que consiste en tirar al aire los huesos y volver á recibirlos en el dorso de la mano cuando caen.

pués, por el orden que les corresponden, pegan con una piedra en el sitio en que los alfileres están ocultos, y aquellos que descubren se los llevan (1).



Rodrigo Caro (obra citada, pág. 68) escribe que un juego de la antigüedad llamado *Penthalita* consistía en «echar hacia arriba cinco chinas ó tabas ó contadores y recibirlas en el envés de la mano, y sino todas, por lo menos aquellas que sabe, y estando en la mano volverlas á coger con los dedos.»

(1) Véanse otros juegos de alfileres en las colecciones de Hernandez de Soto y de Mme. Celnart.

IV

Juegos de niños mayores de cuatro años.

1

EL CABALLO

Es uno de los juegos en que los niños manifiestan primero sus condiciones imitativas. Cabalgados sobre un palo ó caña, que sostienen por una de sus extremidades con la mano izquierda, y llevando en la derecha una varita á modo de látigo para azotar á la cabalgadura, corren imitando á la vez que el galope del caballo, la postura y los movimientos del ginete (1).

(1) De la antigüedad de este juego dan noticias Rodrigo Caro en su citada obra (pág. 316) y Hernandez de Soto en las notas al mismo juego de la tradicción extremeña que describe en su colección (4.ª serie, núm. 28.)

En Francia según Mme. Celnart obra citada (pág. 194), es conocido también con el título de «El caballito»; y en Italia (colección de Pitré, núm. 12) recibe el nombre de *Lu cavaddu*.

2

EL PERRU

Pónense los niños en rueda cogidos de la mano y corren al rededor con toda la velocidad que les es posible tirando coces á otro niño que se queda haciendo de *perru*. Este tiene que coger á alguno de los del corro para ser sustituido en su puesto, el cual viene á ocupar el niño que se deja coger (1).

3

PEÑERAR.

Echado un niño de espaldas en el suelo y cogiéndole otros cuatro por las manos y por los piés, lo mecen diciendo al mismo tiempo:

Enterrar un sapu muertu;
Enterralu en aquél güertu.

Esto que hacen los niños jugando, suelen hacerlo también los adultos mofándose del que se deja *peñerar*.

Caravia, Colunga.

---

(1) Todas las particularidades de este juego, convienen con la manera de defenderse que tienen ciertos animales cuando son atacados por las fieras.

En Extremadura, según Hernández de Soto existe este juego con el título de «La rueda de las coces.»

En Sicilia (colección de Pitre) le llaman *A lu lupu*.

Sobre la antigüedad histórica de este juego, consúltese á Rodrigo Caro (obra citada, pág. 57).

4

LA BIRLA.

Juegan cuatro muchachos, provistos de dos varas de setenta y cinco á ochenta centímetros de largo y de otra llamada *birla* que no mide más de veinte centímetros. Trazan en el suelo, distantes seis ú ocho metros una de otra, dos circunferencias de quince centímetros próximamente de diámetro, y al lado de cada una de ellas se colocan dos niños; uno que por fallo de la suerte juega de *palu* y otro que tiene que jugar de *birla*. Al empezar el juego apoyan los primeros sus varas en los respectivos círculos, y uno de los otros dos jugadores cogiendo la *birla* la tira al puesto contrario de donde debe ser despedida con el palo, sin dejarla caer al suelo. Mientras el que la tiró va á recogerla, los dos niños que *están de palu* cambian de puesto el número de veces señalado de antemano, perdiendo si al volver el otro jugador halla abandonado uno de los círculos y echa en él la *birla*. Esto sucede más fácilmente si el jugador que debe recibirla con el palo la despide á poca distancia ó la deja caer al suelo, pues teniendo que pasar inmediatamente de un círculo á otro el número de veces indicado, á poco ágil que sea el que tiene la *birla* realiza su jugada. Cuando esto ocurre cambian de puesto los niños tomando el palo los que antes jugaban *de birla* continuando el juego en la misma forma (1).

(1) En el Hainaut (Francia) existe este juego con el nombre de la *tasyette*. En otros departamentos toma el nombre de *l'aousselet voz* dialectal *patois* que signifi-

5

LA PEONZA.

La peonza (peón), es una pieza de madera de figura esférica la mitad superior, y la parte baja de forma de cono, en cuyo extremo está clavada una púa de hierro llamada *ferrón*. Para jugar la rodean una cuerda y la disparan con violencia haciéndola bailar largo tiempo.

Los juegos de peonza usados cuando se reunen dos ó más niños son:

EL CORRU.—Para el cual gravan en el suelo un círculo de dos metros de diámetro, poco más ó menos, y dentro de él tira cada jugador su peonza procurando impelerla de manera que salga á morir fuera de la línea trazada. La peonza que al concluir de bailar queda dentro del círculo, se coloca en el centro del mismo, de donde tienen que sacarla tirándole por turno con las suyas los demás jugadores. Estos pierden á su vez, y sus peonzas corren la suerte indicada en el caso anterior cuando tampoco logran hacerlas salir.

En este juego, como en los siguientes, se llama *ferronazu* al golpe que recibe una peonza con el hierro de otra y *concu* á la huella que produce el mismo golpe dado con la madera.

FERRONAZOS.—Después de numerarse los

---

ca pajarito. (Revue des traditions populaires. Tomo II, pág. 109 y 214).

También es conocido en Italia con diferentes nombres.

Hernández de Soto lo trae (4.ª serie núm. 3) con el título de *La billarda*.

muchachos por el orden en que han de jugar, tira el primero, é inmediatamente lo hace también el que le sigue procurando dar un *ferronazo* á la peonza que está en el suelo; sinó acierta queda la suya y el primero puede retirar su peonza, tirando luego el tercero y así sucesivamente. Las peonzas no pueden levantarse del suelo mientras los jugadores las den *ferronazos*.

A VENCER.—Los jugadores divididos en dos bandos trazan una raya en el suelo, que los separa, y ponen una moneda en la raya. El juego consiste en alejar de esta la moneda con la peonza, bien sea al tirar ó bien *amparando;* esto es, tomando en la mano la peonza sin que deje de rodar tantas veces como sea posible, y dando con ella á la moneda, que cada bando empuja en dirección contraria.

Se vence cuando la moneda llega á una distancia de la raya determinada de antemano (1).

6

EL PITE.

Sobre un corcho ó un pedacito de madera llamado *pite*, ponen sendos botones ó alfileres los niños que juegan, y por el orden que les cabe en suerte van tirando con una *tángala* (tejo) á derribar el *pite*, desde el puesto que el *porra* seña-

---

(1) Hernandez de Soto trae este juego con el título de «El repión»; en Italia se llama según el Sr. Pitré «A la strummula;» y en la colección ordenada por F. L. V., hay tres variantes tituladas: «El golpe,» «El corro» y «El matadero.»

la. Cuando un jugador logra dar en el blanco, gana los botones que al caer quedan más próximos á la *tángala* que al *pite*, continuando el juego y repitiéndose con nuevas puestas, despues de sacados todos los botones ó alfileres de cada una.

También se juega poniendo de blanco tres piedras en hilera á modo de bolos y tirándoles desde el puesto que se conviene. En este caso gana el que los derriba un número señalado de antemano.

Colunga.

7

LAS NUECES

Se usan los siguientes juegos:

EL TÍROLE.—Ponen los jugadores sendas nueces que se colocan derechas en fila; luego van tirándoles por el orden que les cupo en suerte, ganando las que logran derribar. Para tirar utilizan otra nuez de mayor tamaño llamada *porra*.

Caravia.

LA SEÑORA.—Difiere de la anterior en que se pone una señal á una de las nueces que por esta razón se la llama la *señora*. El que logra derribar esta, gana todas las otras.

Caravia.

EL CACÓN.—Cada jugador pone cuatro nueces y forma el cacón colocando una sobre tres. Los cacones se ordenan en fila y les tiran de la

misma manera que en los juegos anteriores, ganando el que consigue derribarlos. Tiran con una nuez que llaman *briche*.

Colunga.

EL POZU.—Pide un niño á otro *dos pa con dos* ó *cuatro pa con cuatro* nueces y juntas las que recibe con otras tantas que él pone, las tira desde un sitio señalado de antemano á un pequeño pozo, ganando todas las nueces si logra meter algunas en número par y perdiendo en caso contrario (1).

Villaviciosa.

8

EL POZU.

Practican los niños un hoyo en el suelo y desde una distancia convenida tiran una á una un número igual de nueces, avellanas, habas, etcétera, recogiéndolas de nuevo si aciertan á meterlas en el hoyo. Las que caen fuera no se

---

(1) Rodrigo Caro en el Diálogo III, de su citada obra, se ocupa por extenso de los juegos de nueces que eran ya conocidos de los romanos en la antigüedad.

Un dístico de Ovidio hace alusión á un juego igual al que titulamos *El tirole*. Dice el célebre poeta latino:

Has puer, aut certo rectas diverberat ictu,
Aut pronas digito, bisve semelve petit.

Y en este otro tenemos descrito el de *El cacón*:

Quatuor in nucibus non amplius alea tota est.
Cum sibi suppositis additur una tribus.

Alejandro Adam (Antg. rom., tom. 3.° pág. 366) dice que los muchachos romanos tenían costumbre de jugar á nueces durante las fiestas de Saturno, Dios del tiempo.

tocan, hasta que concluyendo de tirar todos, principian por el mismo orden á empujarlas hacia el hoyo con la uña del dedo pulgar de la mano derecha. El que del primer empuje logra meter una se la lleva y continúa jugando; pero sinó la mete juega el que le sigue (1).

Colunga.

9

LA RUEDA DE LA FORTUNA.

Se tienden de espaldas en el suelo cuatro niños y forman una especie de cruz, tocándose con las plantas de los piés. Otros cuatro niños se colocan de pié, uno en cada ángulo, y cogiendo por las manos á los que están tendidos, los suspenden ligeramente. Formada así la rueda la hacen girar corriendo con toda la rapidez que les es posible.

10

LA BERZA DEL PÓ.

Cada niño toma el nombre de un arbol ó de una planta cualquiera, y se colocan como en el

(1) También era conocido de los romanos este juego. Rodrigo Caro, citando á Julio Pólux dice «que ponian un vaso cóncavo apartado alguna distancia del puesto, al cual con mucho tiento arrojaban á colar dentro una sola almendra.»

Hernández de Soto lo trae con el título de *El hoyo* (núm. 13, 4.ª serie); y en el Folk-Lore Anduluz, pág. 353 hay otra versión portuguesa del mismo titulada *Buraquinha*.

juego número 28 del capítulo segundo. El director los va llamando uno á uno y á medida que se acercan tocan con la mano en la espalda del que está de rodillas, volviéndose inmediatamente á su puesto. El director pregunta entonces:

—¿Quién te picó?
—La berza del po.
Pos corri tras d' ella que ya voló.

Se levanta el niño y va en busca del que le parece que le tocó, lo pone á cuestas, y lo lleva delante del que dirige, el cual pregunta:

¿Qué traes ahí?
—Una saca de maíz.

Si el niño no se equivocó es reemplazado en su puesto por el que lleva á cuestas; pero si ha sucedido lo contrario el director replica:

—Pos llévala otra vez que ya está molida.

Lo cual verifica, volviendo á coger de la misma manera á otro niño, y así sucesivamente hasta que acierta.

Caravia.

11

LA RUEDA DE LA VELA

Se clava una varita en el suelo y alrededor de ella se ponen en corro los niños con las manos extendidas hacia atrás. Uno de los jugadores, que con una gorra en la mano se queda fuera, principia á jugar diciendo:

—Ojos á la vela y manos atrás.

Todos los niños inclinan la cabeza hácia el centro del corro fijando la vista en la varita,

mientras que el que está fuera da una vuelta á la rueda pegando con la gorra á los que la forman. Dada la vuelta pone la gorra en las manos del niño que le parece, el cual deja al otro su puesto, y sale diciendo:

—Ojos á la vela y manos atrás.

Repite el juego del anterior y así continúan hasta que se cansan.

Caravia.

12

EL SOLDAU

Principia el juego diciendo el director:

—Por aquí pasó un soldau
Descosíu y derrotau.
—¿Tú que escoges del soldau?

Cada niño dice el nombre de una prenda como la mochila, el capote, el fusil, etc.

Luego el director repite:

—Por aquí pasó un soldau
Descosíu y derrotau
Que non llevaba mochila (por ej.)

El niño que escogió la mochila debe contestar enseguida:

Mochila si llevaba
Pero non llevaba capote (por ej.)

Y así siguen contestando los que eligieron las prendas que se mencionan y nombrando otras.

El que no contesta á tiempo; el que lo hace

sin tener elegida la prenda que se menciona ó el que cita una que por nadie fué elegida, pierde y se le somete á una pena que varía según el gusto de los jugadores.

Villaviciosa.

13

LA PUENTE QUEBRADA.

Todos los niños, excepto dos, se ponen en cordón con el cuerpo inclinado hacia adelante de manera que la cabeza de uno toque en el trasero del otro. Uno de aquellos dos se coloca en pié, dando frente al cordón, y el otro que le ha correspondido la mano para jugar, entabla con el primero el siguiente diálogo:

—Pun puñete
—Saltar y tenete,
—Puente quebrada?
—No vale nada.

Monta seguidamente sobre la espalda del último que forma el cordón y salta de uno en otro hasta llegar al que está en pié, cuyo puesto ocupa, pasando aquél á saltar. Cuando antes de llegar se cae, ó al saltar rompe el cordón que forman los niños, pierde y se coloca detrás del último, levantándose el primero para sustituir al que está en pié, el cual pasa á saltar.

Caravia.

14

PI-ZOPET.

Consiste este juego en andar á saltos, sostenido el niño sobre el pié derecho, recorriendo generalmente en competencia, un espacio señalado de antemano.

Algunas veces van otros niños cogiéndoles el pié que llevan suspendido, en cuyo caso corren sosteniendo al mismo tiempo este diálogo:

—Anda gallina,
—Non puedo más
—¿Quién te lo quita?
La pata de atrás (1).

15

EL SALTU.

Se hace una raya en el suelo y después de echar suertes, el que le tocó quedarse se pone con el cuerpo doblado junto á la raya para que salten los otros, que, según el orden que les ha-

(1) «Los romanos—dice Rodrigo Caro, obra citada—no sólo saltaban á pié cojita sobre las odres, pero también en muchas maneras, en varios certámenes y juegos; unas veces al que mayor salto daba, otras corriendo unos tras otro hasta alcanzarle ó cansarle; tal vez contaban los saltos hasta cansarse ó vencerse el uno.»

Este modo de saltar llamado comunmente en España *A la pata coja*, recibe en Ialia el nombre de *Pez-zopett*, que es casi igual al que se le da en los concejos del partido de Villaviciosa.

ya correspondido van diciendo: «Mano,» «Segundo,» «Tercero,» etc. El último dice: «Paso,» y el que hace de puente da un paso, separándose de la raya. Vuelven á saltar todos en la misma forma y cada vez que lo hace el último, el que se *queda* da un paso más.

Se pierde si se pisa la raya al saltar ó cuando se dan más saltos de los señalados por condición, entre la raya y el niño que hace de puente.—El que pierde ocupa el puesto de este.

Las condiciones indicadas suelen ser á «una y salto,» «dos y salto,» «tres y salto,» etc., lo cual indica que cuando el que hace de puente, está ya lejos de la raya, se pueden dar un número convenido de saltos para salvar el espacio que les separa.

18

EL SALTU CORRIU.

Se pone un niño con el cuerpo doblado hacia adelante, y los demás se colocan en fila en disposición de saltar por encima de él. Salta el primero y á cierta distancia del sitio donde cae se pone á su vez con el cuerpo doblado; síguele el segundo niño de la fila y salta sucesivamente á los dos, poniéndose después como el anterior y lo mismo van haciendo todos los demás.

Cuando concluye de saltar el último se levanta el que primeramente se puso y va saltando á otros, haciendo lo mismo por orden los que le siguen, de manera que un niño alterna saltando á todos y poniéndose para que á su vez salten todos los demás por encima de él.

Para saltar apoyan las manos sobre la espalda del que está doblado y abren las piernas para no tropezarle con los piés. En Villaviciosa dán á este juego el nombre de «Les puentes» (1).

17

A LA UNA PICA MI MULA.

Un niño designado por la suerte, se pone como en el juego anterior y todos los demás saltan por encima de él. Al hacerlo el primero dice:

—A la una pica mi mula.

Repiten lo mismo los otros al tiempo de saltar, y continúan de la misma manera hasta terminar toda la composición que sigue diciendo:

—A las dos, el coz. (Tocan con el talón en el trasero del que hace de mula).

—A las tres, tres brinquitos daré y no me quedaré: uno, dos y el que brinco tres. (Dan antes dos saltos en el suelo).

—A las cuatro, un buen salto. (Se incorpora el niño para dificultar el salto).

—A las cinco, mayor brinco. (Se levanta hasta no dejar doblada más que la cabeza).

—A las seis, repicar, repicar la almirez. (Los que saltan dan dos ó tres palmadas).

—A las siete, echar mano á mi carapuchete. (Echan mano á la gorra).

—A las ocho, arrallar las tripas con un corcho. (Pasan la mano por el pecho).

---

(1) En la colección ordenada por F. L. V. hay un juego igual con el nombre de *El salto*.

Hernandez de Soto (4.ª serie, núm. 22) lo trae también con el título Quita y pon.

—A las nueve, bombear si se quiere. (Pegan con las manos sobre la espalda del que hace de mula.)

—A las diez bombear otra vez.

—A las once, pica el Conde.

—A làs doce, le responde:

¿Qué quiere V. Sr. Conde?

—Chocolate de caldera.

—A la una, para sí se la dejé. (Dejan un pañuelo ó una gorra sobre la espalda de la mula.)

—A las dos, vuelvo á pasar y me la vuelvo á llevar. (Recogen la prenda dejada.)

—Allá 'riba n' aquel arenal.

—Hay un robledal.

—En el robledal un pino.

—En el pino un nido.

—En el nido un huevo.

—En el huevo un pelo.

—En el pelo un galgo.

—Estírate rabidalgo.

Despues de saltar el último huyen todos perseguidos por el que hizo de mula, viniendo á reemplazar á este el que se deja coger.

En el transcurso del juego, pierde y sustituye á la *mula* el niño que se equivoca en la fórmula transcrita ó no hace lo que en ella se indica.

VARIANTES.

(a).—A la una, pica la mula.

—A las dos, el coz.

—A las tres, San Andrés.

—A las cuatro, un poco más alto.

—A las cinco, mayor brinco.

—A las seis, comereis.

—A las siete, pan y leche.
—A las ocho, un vizcocho.
—A las nueve, una nuez que t' afuegue.
—A las diez, repicar la almirez.
—A las once, tocar campanillas de bronce.
A las doce, paso por arriba y dejo mi albardina.
—Vuelvo á pasar y la vuelvo á llevar.

Lué, Colunga.

(b).—A la una, pica la mula.
—A las dos, el coz.
—A las tres, San Andrés.
—A las cuatro, un gran salto.
—A las cinco, un gran brinco.
—A las seis, merendeis.
—A las siete, pan y leche.
—A las ocho, un vizcocho.
—A las nueve, parir quiere.
—A las diez, parida es.
—A las once, pica el Conde.
—A las doce, le responde.
¿Qué quiere V., Sr. Conde?
—El Conde de *Ingalaterra*.
—Mandó esfollar esta perra.
—Con tijeritas de palo.
—Que cortaban más que un diablo.
—No cortaban este dedo.
—Señores, se acabó el juego.

Villaviciosa.

(c).—A la primera, sin tocar en ella.
—A la segunda, culada que te funda.
—A la tercera, la rodillera.
—A la cuarta, rebalgo mi pollinina blanca.

—A la quinta, monto mi pollinina pinta.
—A la sexta, mámate esta.
—A las siete, pun-puñete.
—A las ocho, un vizcocho.
—A las nueve, bombear si se quiere.
—A las diez, parida es.
—A las once, pica el Conde.
—A las doce, le responde.
¿Qué quiere V., Sr. Conde?
—Chocolate de caldera.

Caravia.

(d).—Fiel derecho.
—Está bien hecho.
—Fiel pasante.
—No tocante.
—Fiel de una.
—Fiel de dos.
—Fiel de tres.
—Paso por arriba
y dejo mi petrina.
—Vuelvo á pasar
Y la vuelvo á llevar. (1)

Lastres, Colunga.

---

(1) Corresponden á este juego: el número 20 de los publicados por el Sr. Pérez Ballesteros en el Tomo IV de la Bibl. de las Trad. pop. esp.; el número 20, 4.ª serie, de la colección del Sr. Hernández de Soto; el titulado *El reloj*, en la de F. L. V.; los publicados por el Sr. Rodriguez Marin en sus Cantos, con los números 243, 244 y 245; el conocido en Cataluña con el nombre de *Saltar pilans* dado á luz por el Sr. Maspons; el núm. 60 de la colección portuguesa del Sr. Coelho; y los números 123 y 124 de la del Sr. Pitré.

18

JUSTICIAS Y LADRONES.

Divididos los niños en dos bandos, compuestos, uno de *justicias* y el otro de *ladrones*, persiguen aquellos á estos hasta darles alcance. A medida que los van apresando los conducen á un sitio que hace de carcel en el cual permanecen, hasta que cogidos todos vuelve á comenzar el juego.

Para designar los *justicias* y los *ladrones*, se ponen los niños en corro y el director los señala de este modo A B C D E F G H I J, *justicia*, y L, *ladrón*.

Como se ve, es *justicia* el que le corresponde la letra J, y *ladrón* el que le toca la L (1).

19

EL PIO CAMPO.

Se dividen los niños en dos bandos que se colocan en ala, uno enfrente de otro, á unos veinticinco ó treinta metros de distancia y el campo intermedio se parte trazando en el suelo una línea equidistante de uno y otro bando.

De una de las filas sale un niño y se dirige con cautela hacia la contraria: se desprende otro de esta con objeto de cogerle, pero se le interpone un compañero del primero, facilitando así la vuelta de este á la *madre*. De la misma

(1) Hernández de Soto trae un juego igual titulado *La justicia y Los ladrones*.

manera continúan sucediéndose las salidas de unos y la persecución de otros, procurando todos que no les den alcance los contrarios.

Cuando los de un bando hacen uno ó más prisioneros, los llevan à un extremo de su fila y haciéndoles saltar en dirección de la contraria, los dejan en el sitio que caen con los brazos extendidos en cruz, siendo rescatados si en las salidas que hacen los de su bando consiguen llegar hasta ellos y tocar á uno en la mano.

El juego no termina sino cuando todos los niños de un bando son hechos prisioneros.

Son condiciones de este juego:

1.ª Haber salido el último de la madre para ser perseguidor.

2.ª No oponer á cada niño más de un contrario.

3.ª Que el perseguido dentro de su campo no puede tomar *madre* y volverse contra el perseguidor.

Villaviciosa.

20

EL MARRO

Reunidos varios niños, y designado uno á la suerte para *quedarse* y correr tras de los otros, huyen estos cantando:

Marro, marro,
Quiquiriquí.

Cuando el niño que se *quedó* logra coger á uno, corren los dos agarrados de las manos; cogido otro, se unen los tres hasta que dan alcance á un cuarto, en cuyo caso se dividen en pa-

rejas, continuando el juego de esta manera hasta que se cogen todos los jugadores.

Villaviciosa.

21

LA VUELTA.

Dos niños se abrazan uno á otro fuertemente, procurando cada cual derribar á su contrario.

Es mal visto el que en este juego hace *francatrúa,* y no se le proclama vencedor cuando lo es á beneficio de tal treta. (1)

Colunga.

22

LAS BOMBAS DE JABON

Deslíen una pequeña cantidad de jabón en un vaso de agua y en este líquido mojan por un

(1) La lucha--dice Rodrigo Caro,—«fué ejercicio que hicieron los héroes y semidioses, pues Hércules luchó con Anthes en Libia. Algunos hacen inventor de la lucha á Theseo; otros á Phorbante.»

En Grecia ejercitaban en la lucha los muchachos y tambien las doncellas para vigorizar sus miembros, siendo ya entonces conocidas las tretas de que aun se valen los muchachos de hoy para derribar á sus contrarios. Unos versos de Nomo Ponopolitano en el libro XXXVII de los *Dioniciacos* traducidos por el citado Caro, dicen:

Varias cosas revolvia
Eaco en sus pensamientos;
Con zancadilla engañosa
Torciendo el pié de Aristheo,
I echándole boca arriba
Le tendió todo en el suelo.

extremo una caña de alcacer que no tenga nudos. Soplan después con cuidado por el extremo opuesto, y la gota de agua recogida produce una bola de brillantes colores, que desprendida de la caña se mece suavemente en el aire. (1)

23

LOS COBIANES.

Cogen los niños dos ó más de estos insectos y los van uniendo en parejas atravesándoles un alfiler, á guisa de yugo, por la parte anterior del cuerpo. Atan al alfiler un hilo en cuyo extremo sugetan un carrito hecho de cartulina y poniendo en él una carga proporcionada al número de parejas que forman el tiro se divierten haciéndolas andar.

Hacen también otro juego que consiste en hacer volar el coleóptero, retenido por un hilo atado á una de sus patas.

Los *cobianes* llamados tambien *mosquitos* (melolonta ó avejorro vulgar), reciben en Villaviciosa el nombre de *vacallories*, y en Caravia el de *vacalloques*. (2)

---

(1) Mm. Celnart trae este juego á la página 214 de su obrita, con el titulo de «Los globos de jobón.»

El Sr. Fernández Villabrille lo describe tambien en sus «Juegos y entretenimientos de las niñas.»

(2) En Francia se hace volar tambien la melolonta y para ello cantan:

Hanneton, vole, vole
Ton mari est á l' école,
Il a dit, si tu no voles
Qu' il te couperait la gorge,

24

EL ARCU.

Provistos de sendos aros de barril los hacen rodar pegando cada uno al suyo con un palo. Juegan generalmente á quien lo sostiene rodando más tiempo, ó á quien llega primero á un sitio determinado. (1)

25

LA GORRA.

Todos los niños colocan sus gorras paralelas en el suelo, dejando entre una y otra un espacio de treinta centímetros próximamente. Se establece después á la suerte el orden del juego, y el primero salta al *pi-zopet*, una por una todas las gorras; seguidamente anda de la misma manera por entre ellas, formando una especie de cadena, y por último vuelve á saltarlas con los piés juntos.

Si cuando salta toca en alguna de las gorras,

Avec le couteau de saint Georges,
Un, deux trois.... il vole, il vole.

Véase «Le Jeu du Hanneton» por A. Certaux en la «Revue des Traditions populaires,» Tomo VII, pág. 758.

A los insectos que los niños utilizan en este Juego llaman en Portugal *vaccaloura* y *vaccaloira* (L. de Vasconcellos, Trad. populares de Port., pág. 139).

(1) Este juego extendido por toda Europa era ya conocido de los antiguos en la Grecia. Anthony Rich (obra citada, pág. 675) publica un grabado que representa este juego.

ó si descansan antes de terminar cualquiera de las tres partes del juego, pierde y pasa á saltar el que le sigue.

El niño que logra terminar el ejercicio de saltación, coge todas las gorras y las pone á escondidas en un sitio teniendo los demás que buscarlas. (1)

26

AL PIMPIRIMPIN.

El niño que *se queda* oculta la cabeza ó se tapa los ojos con las manos, y los demás van á pellizcarle ligeramente. Entonces se descubre aquel y los demás cantan:

Al pimpirimpin,
que non fuí yo;
al pimpirimpin,
que fué Pachin,
al pimpirimpin,
que non fuí yo;
etcétera.

Si el niño acierta quién le pellizcó, es este el que se queda; sinó acierta, vuelve á quedarse; de todos modos se repite el juego.

Villaviciosa.

(1) El Sr. Coelho (núm. 58 de su citada colección) trae este juego con el título de «Jogo do pe-coxinho.» En Estremadura, según el Sr. Hernandez de Soto (4.ª serie, núm. 31) recibe el nombre de «El sombrerillo.»

27

ALZO LA MALLA.

La *malla* es una gorra, un pañuelo ó cualquiera otro objeto que se coloca en un sitio determinado. Se esconden los niños, y el que *se queda*, designado por suerte, procura descubrir á alguno de los escondidos; pero sin alejarse mucho de la malla, porque al descubrir á uno, para que éste vaya á sustituirle, tiene que volverse hácia el sitio donde está la malla y levantarla en alto diciendo:

—Alzo la malla por Fulano, que está escondido en tal sitio.

Si alguno de los escondidos ve la posibilidad de llegar á la malla antes que el que se ha *quedado*, lo intenta y si lo consigue dice:

—Alzo la malla por todos.

Y saliendo los niños de sus escondites se repite el juego, *quedándose* otra vez el niño que no supo defender la malla.

Villaviciosa.

28

EL PUESTO TENGO.

Lo juegan dos niños haciendo en el suelo ó en un papel la figura 1.ª de la lámina que va al final de este capítulo, y cogiendo cada uno tres piedrecitas de diferente color ó tamaño, aquel á quien le toca jugar primero coloca una de sus fichas en el centro de la figura diciendo: *puesto tengo*. A su vez pone el segundo una de las su-

yas repitiendo lo mismo; y así van poniéndolas y moviéndolas alternativamente hasta que uno de ellos consigue colocar sus fichas en línea recta, ganando así el juego.

Goviendes, Colunga.

VARIANTES.

No difieren en el modo de jugar; pero sí en las figuras, según se ve en la lámina, y en los nombres que son:

En Villaviciosa: *el castro.*
En Colunga: *el cuadru.*
En Caravia: *el rayin.*
En Lué, Colunga: *les rayes* (1).

29

LA TÄNGALA.

Trazan en el suelo la figura 5.ª de la lámina, y en la línea que cierra la última división, colocan armada de canto una tejoleta de forma de triángulo.

Provistos de sendas *tángalas* (tejos) los niños, el que tiene la mano para jugar tira la suya al espacio número uno, en el cual entra despues. saltando al *pi-zopét*, é impulsando á la *tángala* con el pié la pasa de uno á otro espacio, hasta hacerla salir por el último derribando la tejoleta

(1) Este juego generalmente conocido con el título de «Tres en raya», lo traen Hernández de Soto y Fernández Villabrille en sus respectivas colecciones.

Anthony Rich (obra citada), describe un juego de la antigüedad que tiene cierta semejanza con el que nos ocupa. Véanse los articulos «Mandra, 2,» y «Tabula, 2, 3.»

en él colocada. Tira después al segundo espacio y hace el mismo juego, el cual se repite sucesivamente desde las demás divisiones.

Se pierde en este juego:

1.° Cuando el que salta pisa alguna raya de la figura.

2.° Cuando al tirar la tángala queda esta sobre una raya.

3.° Cuando el tejo no cae en el espacio que corresponde; y

4.° Si se deja de andar al *pi-zopét* mientras dura cada una de las partes del juego.

Cuando un jugador pierde, ocupa su puesto el que le sigue.

Colunga.

VARIANTES

(El monte, figura 6.ª)

Colocado el jugador hacia la parte inferior de la figura tira la *tángala*, debiendo hacerla caer en la división colocada al extremo opuesto. Entra enseguida en la figura al *pi-zopét* y hace salir la *tángala*, dándola con el pié, atravesando toda la figura. La misma operación se repite en cada una de las divisiones, con la diferencia, como lo indica el nombre que dan á cada una, de que al tirar y sacar la *tángala* del cuarto espacio, hay que hacerlo con el cuerpo recto; al tercero se tira con los ojos cerrados; al segundo se hace elevar la *tángala* de modo que caiga verticalmente, y al primero la tiran vueltos de espalda.

Se pierde en los casos señalados en la variante anterior.

Goviendes, Colunga.

OTRA.

(El rayón, figura 7.ª)

El jugador que tiene la mano, tira la *tángala* al primer espacio, en el cual entra despues saltando al *pi-zopét*, y haçe salir el tejo impulsándole hacia el sitio de donde se tiró. Seguidamente echa la *tángala* al segundo espacio y la saca por el primero, siguiendo de esta manera hasta echarla en el quinto, del que deberá sacarla haciéndola pasar sucesivamente por el 4.°, 3.°, 2.° y 1.°

Hecho esto, cierra los ojos y salta al prímer triángulo con los piés juntos. Desde aquí salta abriendo las piernas de manera que caiga con un pié en cada uno de los triángulos 2 y 3, desde donde vuelve á saltar procurando caer en la cuarta división con los piés juntos. De la misma manera pasa al espacio 5, y repite el juego en sentido inverso, siempre con los ojos cerrados, hasta salir por el primero.

Las condiciones del juego son idénticas á las de las variantes descritas.

Caravia.

OTRA.

(El calderón, figura 8.ª)

Despues de tirar la *tángala* y sacarla al *pi-zopét* de cada uno de los espacios, como en los juegos anteriores, repiten esta parte del juego poniendo la *tángala* sobre la punta del pié para echarla en los espacios correspondientes. También hacen la misma operación con los ojos cerrados.

Lué, Colunga.

OTRA.

(La tángala, figura 9.ª)

No ofrece ninguna particularidad este juego que merezca señalarse, sino es el nombre de *faces* (hazas), que reciben los espacios numerados.

Riera, Colunga.

OTRA.

(La tángala, figura 10.ª)

Se juega como en la variante titulada *el calderón*, debiendo pasar el tejo de uno á otro de los dos espacios en que están partidas las divisiones 3.ª y 5.ª y pudiendo descansar el jugador en el círculo de la cuarta (1).

Villaviciosa.

---

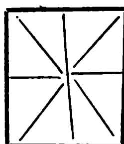
(1) En el articulo Abacus. 2, del citado *Dictionnaire des Antg. Rom. et Grecq*, hay un grabado, copia de un original en marmol de la era cristiana en que se representa una tabla dividida en doce compartimientos *(ludus duodecin scriptorum)*, que se utilizaba en juegos de cálculo y de azar. Todos los detalles de la figura que presenta esta tabla, se hallan en una ú otras de las que hoy trazan los niños para el juego de la *tángala*.

Julio Polux, al decir de Rodrigo Caro (pág. 123), habla de otro juego de la antigüedad llamado *Grammismo*, que tiene, sin duda, relación con el que nos ocupa. Acerca de él escribe: *Huic, autem ludo proxime accedet Grammismus, et dia grammiosareo, quem ludum monnulli et lineas vocarunt.*

De este juego, que según el Sr. Pitré se conoce en Francia, Inglaterra, Suecia, *Finlandia* é Italia, da extensas noticias el Sr. Hernandez de Soto en su colección.

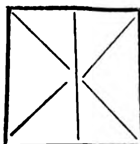
Una variante de Parma, publicada por aquel distinguido mitógrafo italiano, tiene el mismo titulo (*el monte*) que la de Goviendes, que ofrecemos en el texto.

1



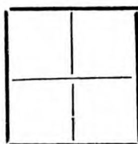
Goviendes

2



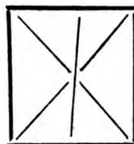
Colunga

3



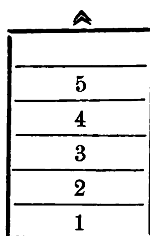
Caravia

4



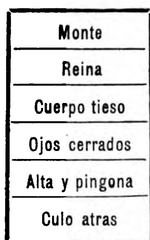
Lué

5



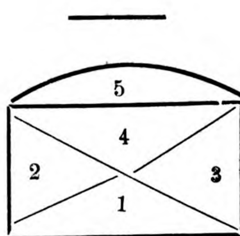
Colunga

6



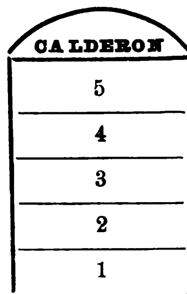
Goviendes

7



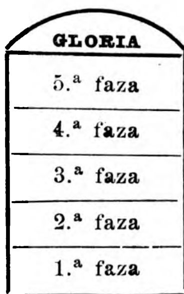
Caravia

8



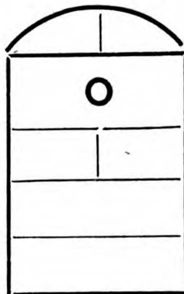
Lué

9



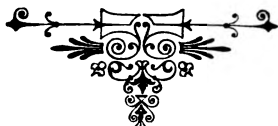
Riera

10



Villaviciosa

APÉNDICES



APÉNDICE PRIMERO. (1)

Rimas y formulillas infantiles.

I.—Coplas de cuna.

1— Ora nenin de la cuna,
Ora nenin del Señor
Que á los piés tienes la luna
Y á la cabecera el sol.

2— Ora el nenin del ron-ron,
Que tu padre está en Xixón,
Y tu madre en 'a Gobeta:
Eta, eta, eta, eta.

3— Ea, ea, ea,
Que gallina tan fea,
Como la lleva el aire
Como se bambolea.

---

(1) Incluimos en este apéndice coplas de cuna é infantiles parodias de oraciones, formulillas, etc., etc., por la relación tan íntima que tienen con los juegos y entretenimientos de los niños.

4— **Ora nenin, ora, ora,**
Contigo Nuestra Señora,
Los angelinos del cielo,
Y la Virgen de Cuadonga

II.—Coplas y rimas infantiles.

5— **Una vez era un rey**
Que tenía tres fies:
Vistioles de colorau
Y tiroles al teyau

6— **Una vez era un gatu**
Que tenía los piés de trapu
Y la cabeza al revés;
¿Contarételu otra vez?

7— **¡Contarete el cuentu**
de Pedro Formientu,
Que se fué á casar
Y llevolu el vientu?

8— **Una vez era un pastor**
Que tenía una pata hinchada,
Que hinchaba y desinchaba
Y volvía á hinchar;

Pues señor:

Una vez era un pastor, etc. (1)

---

(1) Esta rima y las precedentes, que los niños repiten, se usan principalmente para chasquearlos cuando después de haberles contado varios cuentos, y agotado el repertorio de estos, aún manifiestan deseos de que se les cuenten más. El distinguido mitógrafo portugués F. Adolpho Coelho, ha publicado en el citado opúsculo varios *Contos de burla* que pueden compararse con los nuestros. Véase también: Marin, Cantos pop. esp. núm. 62.

9— **Hoy é Nochebuena**
Mañana Navidá,
Canten los gallos
El ca-ca-ra-cá.

10— **Entra Mayu y sal Abril**
Les mayuques han venir;
Entra Mayu con sus flores
Sal Abril con sus dolores (1).

11— **Coxu de Güerres.**
Un cuartu me debes,
Si no me lu das
Coxu serás.

12— **Coxu ranguitu**
Corrió tras del pitu;
Corrió más el pitu
Qu' el coxu ranguitu.

13— **Todos los coxos**
Van á Sant' Ana,
Yo tamien voy
Co' mi pata galana (2).

---

(1) **Esta copla la cantan los muchachos de Villaviciosa para pedir les** *mayuques*.
Un cantar gallego dice:

Déano-las mayas
Señora María;
Déano-las mayas
Qu' están bailando n-a criba.

(Pérez Ballesteros, Tomo IX de la Bibl. de las traducciones pop. esp.)

(2) **Una rima portuguesa dada á luz por el Sr. Coelho dice:**

Coxos é coxas
Vaô á Sor Sant' Ana,
Eu tamben lá vô
C'a ninha pata galhana.

14— Pepe rote
Arraña el pote;
Arráñalu bien
Pa 'l añu que bien.

15— Pepe re-Pepe
Mató la muyer
Con siete cuchillos
Y un' anfiler.

16— Canta, Xuanin, canta,
Que parió la gata,
Un maragatin
Y una maragata.

17— Pin-pi-rin-pin,
Castañes en fornu
Y pan en molin.

18— Antón per Antón
Castañes en fornu
Y pan en zurrón.

19— Perico, Perico,
Cuando mates el gallu
Guárdame el picu.

20— Xuan, Xuanucu
¿Estás fartucu?
—Sí, señor,
Com' un tarucu.

21— Zapateru remendón
Non empuerques el calzón (1).

22— Mio padre, mio madre,
Los fios y yo,

(1) Esta rima y las que la preceden desde el núm. 11, contienen dicterios y frases con que los niños pretenden herir á aquellos á quienes las dirigen. Véase la citada colección del Sr. Coelho, números 89 á 122.

Comiemos un güevu
Y la yema sobró.

23— D' onde vienes gallu
Que vienes tan llorosu?
—Vengo del intierru
Del intierru del raposu.

24— D' onde vienes perru
Que vienes tan alegre?
—Vengo del intierru
Del intierru de la liebre.

25— Aquí te espero
Comiendo un güevo.
—Cómilu tu
Que yo no lu quiero.

26—El domingo de Lázaro
Maté un pájaro
El domingo de Ramos
Lo salé.
Y el domingo de Pascua
Lo almorcé (1).

27— Machu, perru, calderón
Va montau en un ratón,
El ratón non quier andar:
Nachu, perru va rabiar.

28— Mañana e domingo
De salsarapico,
De pico de gallo,
De gallo mortero,
Pasó por Uviedo
Con un carru de cocos
Y otru de mocos:

---

(1) El Sr. Olavarria y Huarte (obra citada), ha publicado una rima muy parecida á la del texto.

El primeru que hable
Pápalos todos (1).

29— Tirulirulino
Mató la muyer
Con siete cuchillos
Y un anfiler;
Metiola en un sacu,
Llevola á vender
Y el que la compró
Creyó que era tocino
Y era la muyer
De Tirulirulino.

30— Xuan de los Xuanes
Vecin de Campumanes
Mató la muyer
Metiola en un sacu
Llevola á vender:
—¡Quién compra tocin
De la mió muyer!

31— Pin pineja
La mano en 'a coneja,
La conejita real
Pide pa la sal;
Sal menudo
Pide para 'l cubo;
Cubo de gallo
Pide pa 'l caballo;
Caballo morisco
Pide pa 'l obispo;
Obispo de Roma;

---

(1) El Sr. Rodriguez Marin (Cantos pop. esp.), publicó algunas variantes de esta rima que también es conocida en la tradición portuguesa.

Tapa la corona
Que no te la vea
La gata rabona.

32— Pico, pico, mazarico,
¿Quién te dió tan grande pico?
—Diómelu Dios por mi trabayu
Pa picar en un carbayu,
Piqué y repiqué
Un granu maiz topé,
Llevelu al molin,
El molin moler, moler,
El ratón comer, comer,
Llevé un al mercau:
—¿Cuántu me das por esti ratón?
—Cien ducados y un doblón
Y un rocin senderu
Vieyu, coxu y...

33— Qué es aquello
Que parece
Por el alto campanario?
—O es estrella
O es lucero
O es la Virgen del Rosario.

34— Cucurucú (1)

---

(1) Voz onomatopoética usada también en Italia en varias formulillas y rimas infantiles.

En un juego popular publicado por el Sr. Pitré, hay este diálogo:

—¡Pumu russu!
—Priminti,
—¿Say cantá?
—Sacciu cantari,
—Canta un pocu
—¡Cucurucú!

Cantaba la rana,
Cucurucú
Debajo del agua,
Cucurucú
La llama María,
Cucurucú
¿Qué la quería?
Cucurucú
Pa dir á misa,
Cucurucú
Non tengo camisa,
Cucurucú
Yo se la daría.

35— Chimpirinchin,
En una caleya,
Chimpirinchin,
Faciendo una cuerda.
Chimpirinchin,
—¿Pa qué quies la cuerda?
Chimpirinchin,
—P' atar unos xatos,
Chimpirinchin,
—¿Pa qué quies los xatos?
Chimpirinchin,
—Pa sembrá 'l maíz.
Chimpirinchin,
—¿Pa qué quies el maíz?
Chimpirinchin,
—Pa dar á les polles.
Chimpirinchin,
—¿Pa qué quies les polles?

Y una rima infantil dada á luz por el Sr. Rondini, dice:
Chicchiricchi, che c'e da cena?
Cucurucú, c'è l' insalata.
(Archivio per le tradizioni popolari; 1889, pág. 406).

Chimpirinchin,
—Pa que pongan güevos.
Chimpirinchin,
—¿Pa qué quiés los güevos?
Chimpirinchin,
—Pa dalos al cura.
Chimpirinchin,
—¿Pa qué quies el cura?
Chimpirinchin,
—Pa que diga mises.
Chimpirinchin,
¿Pa qué quies les mises?
Chimpirinchin,
—Pa dir al cielo.

36— Fuego quema al palo
Porque el palo no quiere
Matar al hombre,
Porque el hombre no quiere
Matar al tigre,
Porque el tigre no quiere
Matar al oso,
Porque el oso no quiere
Matar al lobo,
Porque el lobo no quiere
Matar al perro,
Porque el perro no quiere
Matar al gato,
Porque el gato no quiere
Matar al ratón,
Porque el ratòn no quiere
Matar á la araña,
Porque la araña no quiere
Matar á la mosca,
Porque la mosca no quiere
Picar á la mora.

¡Triste de ti mora
En el moral tan sola!

III.—Alfabeto y modo de hablar de los niños

37— Cristos A
Berracachá
Bésame en......
Y anda p' allá.

38– B, A, Ba, llégate p' acá;
B, E, Be, yo me llegaré;
B, I, Bi, llégate p' aquí;
B, O, Bo, ya me llego yo;
B, U, Bu, no te vayas tu (1).

39— Para hacerse entender entre sí los niños sin que se enteren las personas que esten á su lado, añaden á cada sílaba otra, compuesta de dos ó más letras y con igual terminación que la que forme la palabra.

Dicen por ejemplo:

Va-pa-mos-po pa-pa-ra-pa la-pa es-pes-cu-pu-e-pe-la-pa. (Vamos para la escuela).

Otras veces añaden dos sílabas y dicen:

Va-para-mos-poro pa-para-ra-para la-para es-peres-cu-puru-e-pere-la-para. (Vamos para la escuela.

En este lenguaje llegan á ejercitarse los niños de tal manera, que sostienen en él largos diálogos (2).

---

(1) En la citada revista *El Folk-Lore Andaluz*, página 391, dió á conocer Th. Braga una composición análoga recogida de la tradición portuguesa.

(2) Este modo de hablar que con ligeras variantes emplean los niños en casi todos los concejos de Asturias, es también conocido en Portugal. Véase el erudito trabajo del Sr. Leite de Vasconcellos titulado: *O dialecto mirandez*.

IV.—Fórmulas escolares.

40— Si este libro se me pierde
Como suele suceder,
No es de cura ni de fraile
Ni de ninguna mujer,
Es de................
Que lo tiene menester
Para estudiar la lección
Y no quedar sin comer.

41— Este libro si se pierde
Como suele acontecer,
No es de cura ni de fraile
Ni de ningún mercader;
Es de un pobre estudiantillo
Que lo tiene menester (1).

V.—Parodias de oraciones.

42— Por la señal
De la santa canal

(1) Véase la monografía titulada: *Una formola scolaresca* por G. Pitré en el *Archivio per le tradicioni popolari*, 1889, pág. 377.

Una fórmula siciliana dice:

Se questo libro si perdesse
E qualcuno lo trovasse
A mani di..... lo portasse,
E se non lo portera
All' inferno se ne andrá.

En la *Revue des traditions populaires*, Tomo VIII, página 74, hay esta fórmula francesa:

Cette geographie est á moi
Come Paris est au Roi;
En cas de perdition,
N....... est mon nom.

Comí tocin
Y fízome mal;
Echelo en platu,
Llambiómelo 'l gatu
Corrí tras de él
Con un córdel
....
....

43— Por la señal
De la santa iné,
Habitú con candilé,
Candilé con habitú,
Pater noste
Amen Jesú.

44— Padre nuestro
Qu' estás en un cesto,
Santificado
Estás enfadado.

45— Padre nuestro pequeñin
Sentain en un cestin
Comiendo pan y chichin
Y borona calentin.

46— Padre nuestro,
Que viene el maestro;
Santificado,
Que viene enfadado;
Sea el tu nombre,
¡Jesús que hombre!

(*Mandamientos del probe*).

47— —El primeru:
—Anda el probe por el suelu.

—El segundu:
—Anda el probe por el mundu.
—El terceru:
—Nin come vaca nin carneru.
—El cuartu:
—Está más famientu que fartu.
—El quintu:
—Nin bebe vino blancu nin tintu.
Estos mandamientos
Se encierran en dos:
Aguantar muches fames
Y pedir por Dios.

48— Señor mío Jesucristo,
Yo me calzo, yo me visto,
Yo me pongo los calzones
Y me voy pa San Francisco.

49— —¿Quién es Dios?
—Un hombrin de Quirós.
—¿Quién es el Papa?
—Un hombrin de capa.

50— Cestina rota,
Cestina sana,
Perdona mis pecados
Y salva mi alma (1).

---

(1) Las parodias de oraciones contenidas en esta parte, tienen sus correspondientes en otras publicadas por los Sres. Rodriguez Marin (obra citada); Machado (*Boletin de la institución Libre de Enseñanza*, 1884, página 153); Pérez y Ballesteros (Tomo IV de la *Biblioteca de las Trad. Pop. Esp.*); B. C. G. (*El Folk-Lore Frexnense*, 1883 á 1884, pág. 211); Th. Braga (*El Folk-Lore Andaluz*, 1882 á 1883, pág. 385); Leite de Vasconcellos (*Tradiçóes populares de Portugal*, pág. 253); y F. A. Coelho (*Os jogos e as rimas infantis de Portugal*, números 69 á 75).

VI.—Trabalenguas.

51— La gallina cenicienta
Que 'n'el cenicero está,
No la desencenicientes
Qu' ella se desencenicientará.

52— La portiella de Oreyana
Está mal entarambiculada,
Llamaremos al entarambiculador
Que la desentarambicule
Y la vuelva á entarambicular mejor.

53— Hombre probe
Que poca capa parda compra,
Poca capa parda paga.

54— Por debaxu del arca pinta
Pasa la páxara pinta (1).

VII.—Formulillas.

55—Cuando en una reunión de niños alguno de ellos halla un objeto perteneciente á cualquiera de los otros, pregona siete veces su hállazgo diciendo:

(a) Quién perdió lo que yo topé,
Siete veces lo diré;
Si non paez el amu
Para mi lo guardaré.

Villaviciosa.

---

(1) Véase en la citada colección portuguesa del señor Coelho la parte titulada *Gymnástica de lingua*, números 21 al 30.

(b) Quién perdió lo que yo topé
Un escayu por un pié;
Si lo digo siete veces
Para mi lo guardaré (1).

Colunga.

El objeto perdido se lo apropia el hallador, si el dueño no lo reclama antes de terminar el séptimo pregón.

56—Es mal visto entre sus compañeros el niño que regala un objeto y después lo pide. El desposeido le amenaza con el infierno diciéndole:

(a) El que quita lo que dá
Al infiernu irá,
Con cáscares de güevu
Allá quemará.

Colunga.

(b) El que quita y dá
Al infiernu irá.

Villaviciosa.

También suelen contestar:

¡Santa Rita
Lo que se dá
No se quita!

Colunga.

---

(1) El Sr. Olavarria y Huarte (obra citada,) dió á luz una formulilla recogida en Madrid, que difiere poco de la nuestra.

En Francia usan los niños esta formulilla:

Qui s'a perdu.—Qui s'a trouvé
Cent ecus dans un papier
Si je le dis trois fois
ça será pour moi.

Revue des Traditions populaires. —Tomo V, pág. 178

57—Cuando un niño procura oir la conversación que tienen otros en privado, estos le reprenden diciéndole:

El que escucha
M......... chupa.

58—Los trueques de juguetes y otros tratos que suelen realizar los niños, los sancionan con esta fórmula:

Tratu fechu
Nunca desfechu.

59– Aforismos infantiles:

(a) Somos amigos
Hasta los figos.

(b) Somos parientes
Hasta los dientes.

60—Para que cese de llover cantan:

(a) Abocana Santa Clara
Que voy á la tu cábaña
Con un borriquin de llana,
Para ti,
Para mi,
Para Dios que viene ahí.

(b) Dios quiera que non llueva,
La Virgen de la Cueva!
Los pajaritos cantan
Las nubes se levantan.

(c) San Isidro labrador

Quita el agua y pon el sol (1).

61—Cuando nieva, cantan también:

Nieva, nieva, nieva,
Si quieres nevar,
Que tengo el gochu muertu,
Les cabres en corral,
El pan en'a masera,
El quesu en'a quesera,
La lleñi en'a lleñera.
Nieva, nieva, nieva
Si quieres nevar.

Villaviciosa.

62—Poniendo un pedacito de paja ú otra cosa ligera sobre la cabeza de un niño sin que este lo advierta, dicen:

Borriquin valiente
Lleva la carga
Y no la siente.

63—Al niño que se presenta con el cabello recien cortado, le dicen:

Tosquilau,
Mal rapau,
Lleva los gochos
Al mercau (2).

---

(1) En Italia invocan al sol diciendo:

Sol, sol, bel sol,
Butta foeura tu culor
Da la part di Dio
Da la part di Sant
Par scaldaras tuti quant.

(*Archivio per le tradizioni popolari*, 1889, pág. 329).

(2) En Portugal, en caso análogo, emplean esta formulilla:

Tosquiado, molinhado
Leva os porcos ao malhado.

(Leite de Vasconcellos.—*Trad. pop. de Port.*, pág. 254).

Y sino está bien cortado añaden:

—¿Quién te lo rapó,
Que les oreyes non te cortó?

64—Cuando un niño deja un sitio y otro lo ocupa, si pretende volver á él se le dice:

El que fué á Sevilla
Perdió la silla.

65—Al que se lastima le dicen:

Sana, sana
Culito de rana
Sinó sanas hoy
Sanarás mañana.

66—Cuando los niños no tienen á la mano agua clara para beber y les acosa la sed, suelen beber en algún charco, si lo encuentran, diciendo antes esta formulilla para purificar el agua:

Jesucristo dijo al vino,
Santa María dijo al agua:
Si tien alguna gafura
De tres soplidos se vaya.

Y soplan el agua tres veces.

67—Esta otra formulilla se emplea para que no haga daño el agua al saciar la sed en una fuente cualquiera:

Por aqui pasó Jesús
Con tres veles y una cruz,
Y me dixo que bebiese
Toda l' agua que quixese.

68—Simulando que llevan un muerto á enterrarlo dicen:

Al intierru
Del raposu

Que morriò
Por ser golosu.

69—Es frecuente en los niños atribuirse la propiedad de objetos de oro y plata cuya ley niegan los compañeros que los escuchan diciendo:

—E d' oro
De lo que c..... el moro.

—E de plata
De lo que c..... la gata (1).

70—Tomando el niño en la mano un caracol, dice cantando con aire monótono:

Caracol, caracol,
Saca los cuernos al sol,
Que te llama tu señor (2).

(1) En Portugal, según el Sr. Coelho, existe esta rima:
—E d' oro
Do que m..... ó toro.

—E de prata
Da que m..... á gata.

(2) En Francia usan esta formulilla:
Colimaçon borgne
Mentre-moi tes cornes,
Si tu ne les montres pas,
Je te couperai la gorge
Avec le cuteau d' Saint Georges.

Véase la monografia que sobre *La formulette de l' escargot* ha publicado Mr. A. Certeux en la *Revue des Traditions populaires*. Tomo VII, página 507.

En Italia dicen:
Lumaga,—lumaghen,
Sorta foeura—i tu cornen.
(Archivio per le tradizioni popolari, 1889, pág. 331).

Una fórmula portuguesa publicada por el Sr. Coelho en su citada colección dice:
Caracol, caracol,
Póe os corninhos ó sol.

71—A la *coccinella* para que vuele dicen:

Perrina de Dios
Abri les ales
Y vete con Dios (1).

72—A la lagartija cuando la ven:

Llargatesa
Pon la mesa
Que aquí está
La tu Teresa.

73—Al pavo para que extienda la piel desnuda que cubre su cabeza:

(a) Pavo, pavo,
Saca lo colorado.

Colunga.

(b) Pao, pao,
Saca lo colorao,
Que non ye tuyo
Que ye emprestao,
Pao, pao, pao.

Villaviciosa.

74—El canto de dos gallos, lo traducen los niños en esta forma:

(a) —Ca-ca-ra-cá
—¿Qué quies gallón?
—Quiero panchón,

---

(1) Una formulilla italiana dice:

Galinen-na del Signor,
Prega Dio ch' alvena al sol.

(Archivio per le tradizioni popolari, 1889, pág. 331). R. Marin (Cantos pop. esp., núm. 106); Leite de Vasconcellos (Trad. pop. de Port., núm. 267); y F. A. Coelho (número 82 de su colección), han publicado otras formulillas relativas á la *coccinella*.

—Ya te lo dí,
—Llevolo el ratón.

(b) —Ca-ca-ra-cá,
—Cristo nació
—Ya lo sé yo.

75—En el cacareo de la gallina y del gallo, figuran este diálogo:

—Yo-yo-yo
Yo poner y andar desca.....lza
—Soy yo algún zapate.....ro?
—Pos, pos, pos,
Pos por e.....so (1).

76—Onomatopeya infantil del canto de la rana

La casa del rey cayó
Y si non cayó, caerá,
Caerá, caerá, caerá.

77—Cuando los niños ven un rebaño de ovejas, suelen llamarlas diciendo:

—Oveya, beeh!

Pronuncian esta última palabra imitando el balido de la oveja, escitando al rebaño á que lo repita (2).

---

(1) Los diálogos onomatopéyicos que figuran bajo los números 74 y 75, pueden compararse con los publicados en «El Folk-Lore Frexnense,» 1885 á 1884, pág. 214 y con los dados á luz por el Sr. Coelho bajo los números 79, 80 y 81 de su citada colección.

(2) En Francia hay este diálogo popular entre el niño y el carnero:

Mouton béh,
Ou vas-tú?
—A la boucherie
Perdre la vie.

F. Fertiault.—(Revue des trad. pop., Tomo III, pág. 417)

78—Interrogan al cuclillo diciéndole:

(a) —Cuquiellu,
Rau de perru:
¿Cuántos años hay
D' aquí al mió intierru?

(b) —Cuquiellu,
Rau d' escoba:
¿Cuántos años hay
D' aquí á la mió boda?

(c) —Cuquiellu,
Barbiellu,
Barbes de escoba:
¿Cuántos años hay
D' aquí á la mió boda?

Tantas veces como el cuclillo contesta, tantos son los años preguntados (1).

---

(1) En Galicia hay esta formulilla:
Cuco rey, cuco rey
Cantos años vivirei.
M. Murgicia.—«La Ilustr. gall. y ast.» 1881, pág. 352.
En Italia dicen:
Cucu da la bärba bisa,
Quant' ani nanz ch'am marida?
Cucu da la bärba mora,
Quant' ani nanz ch' a mora?
(Archivio per le trad. pop. 1889, pàg. 331).

APÉNDICE SEGUNDO (1)

Inventario y descripción de algunos juguetes que construyen los niños

I—Indumentaria

1—La montera, (de papel).
2—El bonete, (idem).
3—La casulla, (idem).
4—Las madreñas, (de madera).

II—Armas

5—La honda.
6—El arco y la flecha.
7—La escopeta, (de caña).
8—La pistola, (de idem).

(1) Véase la citada obra de Rodrigo Caro, páginas 78, 81 y 319 y la colección de Hernández de Soto, en el tomo III, páginas 178 y 208 de la biblioteca también citada.

9—La espada, (de madera).
10—El tiratacos, (de idem).

III—MOBILIARIO

11—El candil, (de papel).
12—El cajón, (idem).
13—El espejo, (idem).

IV—ARQUITECTURA Y BELLAS ARTES

14—La casa, (construida con piedra y césped).
15—La casa, (hecha de cartón para enjaular grillos).
16—El barco, (de papel y de madera).
17—La lancha, (idem, idem).
18—Los santos, (figuras hechas de barro y secadas al sol).

V—APERO DE LABRANZA

19—El carro, (de papel y de madera).
20—El *llabiegu*, (de madera).
21—El *rastru*, (idem).
22—El *angazu*, (idem).
23—La *collera*, (idem).

VI—INSTRUMENTOS DE MÚSICA

24—La *zamploña*.

La hacen de la caña verde del alcacer y para que toque bien la restregan entre las manos diciendo:

(a) Toca zamploña
Que vamos pa Roma
Tu por pan

Y yo por borona.
Si toques bien
Al cielo dirás;
Si toques mal
En infiernu caerás:
Toca, toca, tocarás.

Colunga.

(b) Toca zamploña
Que vamos pa Roma,
Tu por chichin
Y yo por borona.
¿Cuálo quiés más
Tocar ó llorar?
—Tocar, tocar, tocar.

Caravia.

(c) Zamploña, zamploña,
Vamos pa Roma,
Tu por pan
Y yo por borona.
La puente pasarás
Pan y carne comerás,
Sino me das dello
A llevate Barrabás,
Barrabás, Barrabás.

Villaviciosa.

(d) Toca zamploña
Que vas pa Roma

Si non comes pan
Comerás borona (1).

Villaviciosa.

25—La *chifla ó saliveru.*

Es una especie de flauta que hacen con la corteza sacada de las cañas más tiernas, del álamo, castaño, laurel y otros árboles. Para que la corteza se desprenda del palo y salga bien, dicen:

(a) Saliveru, salivar
Sali chifla de ablanar
Que allá volverás á entrar:
Sali chifla de ablanar.

Colunga.

(b) Sali chifla de alloral
Que allá volverás á entrar
Con salú y sin quebrantar:
Sali chifla de alloral.

Caravia.

(c) Sal chifla de castañar
Que allá volverás á entrar (2).

Caravia.

---

(1) La *zamploña*, conocida en todas las provincias de España, existe también en Portugal según el Sr. Coelho (número 182 de su colección) con el nombre de *gaitinha*. La fórmula para hacerla tocar es como sigue:

Pipa toca bom,
Ganharas un vintem
Pipa toca mal,
Ganharas un real.

(2) Este instrumento es muy parecido al que describe y copia A. Rich en su Dict., con el nombre de *Tibia gingrina 2*.

26—*La corneta*.

Especie de bocina que construyen con una tira de la corteza del castaño ó de otro arbol de poco tiempo, arrollándola en espiral y sujetándola con espinas de la zarza. Por la embocadura introducen una boquilla, llamada *pínfanu*, hecha del mismo modo *que la chifla*, pero en forma de silbato (1).

27—El *chiflatu*.

Lo hacen con el hueso del melocotón, del albaricoque y de otras frutas.

VII—JUGUETES VARIOS.

28—La ronquiella, (de caña).
29—La grillera, (idem).
30—El globo, (de papel).
31—La sierpe, (idem).
32—La pájara, (idem).
33—El molin. (Hecho con dos nueces ahuecadas, una de las cuales se coloca en un palito que atraviesa la otra y se la hace girar por medio de un hilo (2).

---

(1) La corneta es también instrumento de remota antigüedad y asi mismo lo trae Rich en el articulo *Bucina et Buccina* de su citado *Dictionnaire*.

(2) Mr. Paul Sébillot, secretario general de la *Société des Traditions populaires* establecida en Paris, ha escrito una interesante monografía acerca de los utensilios y juguetes populares que construyen los niños en Bretaña (Francia). Véase *Revue des Traditions populaires*. Tomo VIII, pág. 148.

APÉNDICE TERCERO.

Modos de echar suertes y condiciones comunes á todos los juegos.

1—*¿Pan ó vino?*

Reunidos los niños para jugar, toma uno en la mano un trozo de teja y escupiendo en una de sus caras lo tira por alto diciendo:

—¿Pan ó vino?

Aquel á quien se dirige contesta:—*Vino, que anda el camino, ó pan, que lo come el capellán,*—siendo mano si acierta; lo cual sucede si pidiendo vino, cae el tejo con la parte mojada hacia arriba, ó viceversa si pide pan. De la misma manera sigue designándose el tresmano, 3.º, 4.º, etcétera, hasta que sólo queda uno que es el *porra*.

2—*¿Cara ó cruz?*

Difiere del anterior en que se emplea una moneda para tirar y se dice:

—¿Cara ó cruz?

La contestación es: *cara, que en ella murió Sta. Clara, ó cruz, que en ella murió Jesús* (1).

3—*En esta ballesta.*

El niño que inicia el juego guarda á escondidas una piedrecita en una de las manos, las cuales presenta cerradas y vueltas hacia abajo á otro cualquiera de los demás jugadores. Este tocando sucesivamente en las dos manos dice:

—En esta ballesta
Perico la Cuesta,
Díjome Dios
Y Santa María:
Que puños arriba (vuelve las manos).
—Abri la caja
Al niño Jesús
Que viene cansado
De andar con la cruz.

---

(1) Es un juego antiquísimo conocido en toda España, y extendido, según el Sr. Pitré, por Italia, Francia, Inglaterra, Rusia y otras naciones.

Rodrigo Caro trae, á la pág. 234 de su obra, una variante del que señalamos con el número 1, empleada también para echar suertes.

Anthony Rich (pág. 423 de su Dict.), dice que los pilluelos romanos usaban este juego con el nombre de *Capita aut navia*, porque las monedas que tiraban al aire tenian en el anverso la cabeza de Jano y en el reverso una proa de barco.

No es menos antigua la costumbre que tienen los niños de estos concejos de invocar á alguna divinidad para que la suerte les favorezca en este juego. Resto, como tantos otros de creencias paganas, subsiste esta costumbre que la Iglesia condena. Aubespine comentando el Concilio de Elvira, dice respectó al Canon 79, que en el juego de taba intervenia cierta especie de idolatría, porque á la acción de tirar las tabas acompañaban la invocación á los falsos Dioses. Por dicho Canon se prohibian esta clase de juegos.

En esta.

Concluye señalando uno de los puños, y si es en el que está oculta la piedra, gana la mano para el juego, ó queda libre si la suerte es de eliminación (1).

4—*¿La traigo ó la dejo?*

Para echar suertes cuando juegan sentados en el suelo, toman una piedrecita en la mano, llevan esta detrás de sí y la presentan cerrada diciendo:

—¿La traigo ó la dejo?

El que acierta obtiene las ventajas que en los juegos anteriores.

5—*Les porres.*

Hacen en un papel tantas rayas como sean los jugadores, y señalan una de ellas con una virgulita. Cúbrenlas después con la mano, por uno de sus extremos, de manera que la señal quede oculta, y cada uno de los niños elige una raya. El que eligió la señalada, es el *porra*, y queda obligado á desempeñar el papel menos apetecido en el juego.

Si este no es de eliminación y requiere el señalamiento de turno para jugar, hacen las rayas de diferente longitud, correspondiendo la mano al que elige la mayor y así sucesivamente hasta quedar para el último el que optó por la más corta. Esta suerte se hace también con tallos de hierba (2).

(1) El Sr. Hernández de Soto, trae dos formulillas para esta suerte, y el Sr. Machado ha publicado otra en el *Boletin de la Inst. libre de Ens.* 1884, pág. 154.

(2) Véase el número 22, segunda serie, de la colección del señor Hernández de Soto, y el 23 de la del señor Pitrè.

6—*¡Pido!*

Cuando alguno de los niños, por una circunstancia cualquiera agena al juego dice:—*¡pido!*—deja de considerársele como jugador hasta que desapareciendo la causa de su petición vuelve á ocupar su puesto.

APÉNDICE CUARTO.



Juegos de adultos.

1—*La carrera.*

Dejamos la palabra al distinguido académico D. José Caveda, que en una poesía titulada *La vida de la aldea* (1), ha descrito magistralmente este juego.

Terminado el trabajo del día en la recolección del trigo—dice—no faltan entre la gente moza

«.........corredores q' á porfía
Al llegar sudorientos á los teyos
Ganen en 'a carrera la cuayada
Al que más diestru sia destinada.
Como llozanos potros desbocados
Q' el vientu corten sin tocar l' arena,
Unos tras d' otros van precipitados;
El pechu francu, suelta la melena;
Los brazos fasta el codu remangados,
Del triunfu y la esperanza l' alma llena,

(1) «Colección de poesias en dialecto asturiano,» página 273.

Sin zapatos, sin calces, sin ropía,
Más lixeros que cuete en romería.
Nube de polvu entonces se llevanta
Y n' ella envuelta el mozu que ya espera
Con fartu empeñu y con lliviana planta
El términu tocar de so carrera,
Cede y s' atrasa al otru que se llanta
Metanos xunta él y lu supera
En piernes y alientos, y la grita
Y les palmades del que mira escita
Y allega más forzudu y más arteru
Sudorientu, llivianu, espolvoriadu
A tocar e' nos teyos el primeru,
Y allí mismu por todos declaradu
Ye el rey de la coida, y gayasperu
Recibe de les manes de una ñeña
Del vencimiento la esperada enseña» (1)

2—*El carnero* (2).

Cada uno de los jugadores toma el nombre de una parte del carnero, como los ojos, la lana, las patas, etc., y principia el juego diciendo la persona que dirije:

—Por aquí pasó un carneru
Pero non llevaba llana.

---

(1) Este juego gimnico usado en casi toddos los concejos de la marina de Asturias, era uno de los cinco que se hacian antiguamente en los certámenes sagrados de la Grecia y Roma.

Corrian—dice Rodrigo Caro—«desnudos, en calzones, derechos, sin torcer á una parte ni á otra con mucha velocidad, sin pararse habian de llegar al puesto que les tenian señalado, y al que primero llegaba le daban corona de vencedor y el premio que estaba señalado en el certamen. (Obra citada, pág. 23).

(2) Este juego y los siguientes se ejecutan en las *filas*, *esvillas* y otras reuniones análogas que se celebran en las aldeas.

El que eligió el nombre de la lana, debe contestar inmediatamente:

—Llana si llevaba;
Pero non llevaba güeyos.

Y el que tiene este nombre debe decir:

—Güeyos si llevaba;
Pero non llevaba pates.

Y así sucesivamente; pagando prenda el que no contesta ó se descuida en hacerlo, cuando se cita la parte del carnero cuyo nombre ha elegido (1).

3—*El moscón.*

Se ponen en rueda los jugadores dejando dentro uno de ellos. Los de la rueda colocan las manos ahuecadas delante de la boca, é imitando el zumbido que produce en el aire el moscón, simulan que este tropieza en la cara del que está en el medio, dando á éste una pequeña guantada cuando se halla vuelto de espaldas. Para dejar su puesto el que está dentro de la rueda, tiene que adivinar el nombre del que le pega, en cuyo caso es reemplazado por éste.

4—*El quiquiriquí.*

Se ponen las mujeres en cuclillas, y en esta postura bailan hasta que el cansancio las rinde. La que más resiste obtiene los honores del triunfo.

Antes de principiar el baile, dos de las jugadoras que se hallen en primer término, sostienen este diálogo:

---

(1) Hernández de Soto trae un juego parecido que titula *La huerta del cura.*

(a) —Comadre, comadreta
Empréstesme la peñereta?
—Para qué?
—Para amasar un bollin bollón
Pa 'l mió maridón
Que vieno anoche de Xixón.
—Qué te traxo?
—Una saya y un xugón.
—De qué color?
—De pitiflor.
—Para qué?
—Pa bailar el quiquiriquí y el quiquiricón.

Colunga.

(b) —A madre comadrexa
Empréstesme la peñereta?
—Para qué?
—Pa peñerar el bollin bollón.
—Para quién?
—Pa mi marido que viene de Aragón.
—Qué te traxo?
—Una saya y un xugón.
—De qué color?
—Del quiquiriquí del quiquiricón
Del quiquiriquí que no tiene botón. (1).

Villaviciosa.

5—*Los concurrunquinos.*

Sentadas las mujeres en el suelo con las piernas cruzadas, se envuelven de la cintura abajo

(1) El distinguido autor de *Los nombres de los dioses*, D. Estanislao Sanchez Calvo, apunta la idea de que la palabra coquericó ó quiquiricón, que á su juicio expresa un color, se deriva del inglés *coquelicot*, color rojo. «La Luz de Avilès,» 15 Abril de 1883.

en las faldas, cuya orilla sostienen con las manos, y en esta postura se mecen hasta tocar con la cabeza en el suelo, debiendo hacerlo sin desplegar las faldas.

6—*La aguya.*

Sin alterar el orden en que están sentadas las mujeres para trabajar, la que ocupa un extremo se dirije á la que está en el opuesto preguntando:

—¿Cómpresme un' aguya?

—¿Tien punta?

Contesta dirigiéndose á su vez á la que tiene al lado. Y todas, una por una, van repitiendo la misma pregunta, hasta que llegando á la que habló primeramente esta responde:

—Tien punta, culo, filu y nudu.

É interroga de nuevo á la primera repitiendo:

—Cómpresme un' aguya?

—Tien nudu, filu, culo y punta?

—Punta, culo, filu y nudu tien.

Cuyo diálogo sostienen después todas por el orden indicado, incurriendo frecuentemente en graciosos trabalenguas.

Terminada esta parte, la que hace de directora dice:

—A dormi' la aguya.

Y todas se hacen que duermen.

Dice después:

—A canta' la aguya.

Y cada una entona la canción que primero se le ocurre, resultando del conjunto de voces una verdadera grita con la cual termina el juego.

7—*El ferreru.*

Es juego de hombres y suelen jugarlo los que

concurren á las filas. Para el efecto se ponen en corro dejando dentro á uno de ellos que hace de *ferreru*, el cual se dirije á uno cualquiera de los jugadores y pregunta:

—Compadre compadrón, quiés ser ferreru como yo?

—Si só.

—Pues aprendi á dar con un machicu como yo

Y principia á dar con un pié en el suelo, cuyo movimiento imita el que sostuvo el diálogo.

Se dirije después á los demás uno por uno, haciendo la misma pregunta, y cuando deja á todos repitiendo el movimiento indicado, vuelve á preguntar al primero con quien habló:

—Compadre compadrón, quiés ser ferreru como yo?

—Si só.

—Pues dá con dos machicos como yo.

Y levanta alternativamente los dos piés, dando con ellos en el suelo.

De la misma manera sigue preguntando á los demás del corro, hasta que después de recorrerlo cuatro veces quedan todos golpeando en el suelo con los piés y agitando las manos en el aire.

Cuando están más descuidados, el ferreru dice:

—El que quiera ser tan buen ferreru como yo, que aprienda á mayar con cuatro mayos como yo.

Y dando coces y manotadas en los de rueda, se produce una gran algazara en medio de la cual termina el juego.

8—*La paxarona.*

Lo juegan dos hombres: uno coloca sobre la

cabeza un cacharro de barro y pone en el hombro un *angazu* con el mango caido hacia atrás cubriéndose después con una sábana: el otro armado de un palo y con un cesto colgado del brazo, sale del aposento y desde afuera llama diciendo:

—¡Ay María purísima!
—Sin pecado concebida.
—Danme una llimosna pa sembrar?
– Si, entre por ella.

Hácelo así y tomando en el cesto un puñado de granos de trigo ó de maiz que le dan, comienza á sembrarlos diciendo al mismo tiempo:

Pa sapos,
Pa ratos,
Pa toda comezón;
Pa la paxarona, non.

Mientras tanto el que se cubrió con la sábana haciendo de *paxarona*, va recogiendo del suelo los granos sembrados, hasta que el sembrador, terminada su tarea, se vuelve y al advertir lo infructuoso de su trabajo, pega á aquel con el palo de manera que no le ocasione más daños que la rotura del cacharro que lleva en la cabeza.

La *paxarona* se deja caer al suelo como muerta, y el sembrador figurando que la desuella desarrolla la sábana en que está envuelta, vende después la piel en pública subasta, cuya forma varía según el ingenio de los que intervienen en el juego, y este termina.

Penitencias en los juegos.

Las hay que se cumplen en público, poniéndose los sentenciados á la puerta de la casa donde se celebra la reunión, y hay otras para cuyo cumplimiento no se exige que salgan del aposento donde se juega.

Consisten las primeras en decir en voz alta alguna de estas formulillas:

(a) Si mió madre cuando me case no me dá les mandes, tíroi les zanques.

(b) Cuando me casé, dióme mió madre un copin de polvu y llevómelu el vientu.

(c) Madre, sino me caso esti añu, vo mudar d' amu.

(d) Mió madre pa casame
Mandome vañu y peñera,
Y agora que me casé
Sacome á la puerta fuera.

(e) El que quiera buenes moces
Corredores, folganzanes,
Vaya á la cuesta de Lué;
Allí les hay bien galanes.

(f) —Llevaste les morcilles á Vidal?
—Non. (Dentro).
—Alante co'l varal.

(g) Tres oficitos
Tiene mió güela,
Cantar y bailar
Y tocar la vigüela.

(h) Caseme con un viudu
Por una saya,
Cada vez que riñimos
Faime posala.

(i) Tres camisitas
Tengo yo ahora,
Una en'a llinar,
Otra por filar;
Tráeme la otra
Ramiletona,
Tres camisitas
Tengo yo ahora.

De las que se cumplen á la vista de los jugadores son estas:

(j) Tocar con el dedo en la luz sin apagarla siete veces, diciendo:

—Tócote candil
Siete veces sin morir.

(k) Hacer reverencias al candil diciendo:

—Adórote morenu
Como estás blancu y rellenu.



APÉNDICE QUINTO.



Catálogo de voces del dialecto asturiano contenidas en esta colección. (1)

A

Abaxu.=Abajo.
Ablanar.=Avellano.
Abocana.=Cesa de llover
Aguya.=Aguja.
Alante.=Adelante.
Ales.=Alas.
Alloral.=Laurel.
Amanez.=Amanece.
Amu.=Amo.
Andariques.=Golondrinas.
Angazu.=Rastro.
Aparaos.=Parados.
Aprendi.=Aprende.
Arquina.=Arquita.
Arraña.=Apura, agota.
Asina.=Así.

B

Barbes.=Barbas.
Barbiellu.=Voz usada en una rima infantil.
Bastia.=Tire al suelo.
¡Beeh!=Onomatopeya del balido de la oveja.

C

Caballin.=Caballito.
¡Cacaracá!=Onomatopeya del canto del gallo.
Cadril.=Muslo.
Caleya.=Camino público angosto.
Carbayu.=Roble.
Caricote.=Título de un juego popular.
Carrincar.=Columpiar.
Casiquina.=Diminutivo de casa.
Castañar.=Castaño.
Cencerrón.=Cencerro.

(1) No se incluyen las que en el texto tienen anotada su significación en castellano.

Cestin. = Diminutivo de cesto.
Cestina. = Diminutivo de cesta.
Co.=Con.
Cobianes. = Melolontas ó abejorros vulgares.
Coida.=La acción y efecto de recoger el trigo de las mieses.
Collera.=Collar de madera que se pone á las reses vacunas.
Comezón.=Sabandijas.
Comiemos. = Hemos comido.
Cómilu. = Cómelo.
Comisti. = Has comido.
Comprai.=Comprad.
Coxos.=Cojos.
Cuadonga.=Covadonga.
Cualo.=Cual.
Cuayá y
Cuayada.=Cuajada.
Cuncurrunquinos.=Titulo de un juego popular.
Cuquiellu. = Cuclillo.

CH

Chiflatu. = Silbato.
Chichin.=Carne.
Chimpirinchin.=Voz onomatopoética usada en una rima infantil.
Churrusquina.=Titulo de un baile popular.

D

Dalos.=Darlos.
Dalu.=Darlo.
Debaxu.=Debajo.
Deos.=Dedos.
Desfechu.=Deshecho.
Dexando.=Dejando.
Dir.=Ir.
Dixo.=Dijo.
Dixome.=Dijome.
Diz.=Dice.

E

E.=Es.
Engruñu.=Titulo de un juego.
Enterralu.—Enterrarlo.
Escayu.=Zarza.
Escoyendo.=Escogiendo.
Esnalar.=Volar.
Espolvoriau. = Espolvoreado.
Esti.=Este.

F

Facer.=Hacer.
Fai.=Hace.
Faime.=Me hace.
Famientu.=Hambriento.
Fartu y
Fartucu.=Harto.
Fechu.=Hecho.
Ferbolla.=Hierve.
Ferradura.=Herradura.
Ferreru.=Herrero.
Figos.=Higos.
Fila.=Reunión de mujeres para hilar.
Filar.=Hilar.
Filu.=Hilo.
Fios.=Hijos.
Folgazanes.=Holgazanes
Fornu.=Horno.
Francatrúa.=Zancadilla.
Frescu.=Fresco.
Fueu.=Fuego.
Fuxir.=Huir.

G

Gafura.=Ponzoña.
Gayasperu. = Gachón, gracioso.
Gochu. = Cerdo.
¡Guau! = Onomatopeya del ladrido del perro.
Güe.=Buey.
Güela. = Abuela.
Güertu.=Huerto.
Güeu y
Güevo.=Huevo.
Güeyos.=Ojos.

H

Hombrin.=Diminutivo de hombre.

I

Intierru.=Entierro.

LL

Llavando.=Lavando.
Llabiegu.=Arado.
Llamber.=Lamer.
Llambiómelo.=Me lo lamió.
Llana.=Lana.
Llanta.=Para.
Llargatesa.=Lagartija.
Lleñi. = Leña.
Llevanta. = Levanta.
Llimosna.=Limosna.
Llinar.=Linar.
Llixeros.=Ligeros.
Llobin. = Diminutivo de lobo.
Llobu.=Lobo.
Lloqueru. = Cencerro.

M

Machicu=Mazo.
Manes.=Manos.
Mandes. = Manda.
Mayar.=Majar.
Mayu.=Mazo.
Mayuques. = Castañas mondadas y curadas al calor del fuego.
Mercau.=Mercado.
Metanos. = Precisamente en
Mió.=Mi.
Milan. =Milano.
Moces.=Mozas.
Molin.=Molino.
Muyer.=Mujer.

N

Nenin. = Diminutivo de niño.
Nenu. = Niño.
Nin.=Ni.
Non.=No.

Ñ

Ñabal.=Nabal.
Ñada.=Nidada.
Ñeña.=Niña.

O

Onde.=Donde.
Oreyes.=Orejas.
Otru.=Otro.
Oveyes.=Ovejas.

P

Pa.=Para.
Padrin.=Padrino.
Palombar. = Palomar.
Panchon. = Pan moreno.
Papóla. = Tragósela.

Pata.=Pierna.
Páxara.=Pájara.
Paxarin.=Diminutivo de pájaro.
Paxarona.=Pajarraco
Peñera.=Cedazo.
Peñerar.=Cerner.
Pitinos.=Diminutivo de pollos.
Pitos.=Pollos.
Ponxo.=Puso.
Poquiñin.=Poquito.
Portiell.=Puerta de heredad hecha de rejas.
Pos.=Pues.
Posala.=Posarla
Probe.=Pobre.

Q

Quies.=Quieres.
Quemau.=Quemado.

R

Rabexa.=Mueve el rabo á un lado y á otro.
Ranguitu.=Derrengado.
Rastru.=Grada de dientes
Ratos.=Ratones.
Rau.=Rabo, cola
Ronquiella.=Carraca.

S

Sal.=Sale.
Saliveru ó chifla.=Especie de flauta.
Salsarapico.=Voz usada en una rima infantil.
Salú.=Salud.
Sentain.=Diminutivo de
Sentau.=Sentado.
So.=Soy.
Soldau.=Soldado.

T

Tamien.=También.
Tarucu.=La parte leñosa que queda de la mazorca del maiz después de desgranado.
Taurete.=Taburete.
Texer.=Tejer.
Teyau.=Tejado.
Tien.=Tiene.
Tiratacos.=Juguete hecho de un cañuto de sauco y una baqueta de palo que sirve para disparar tacos.
Tiroi.=Le tiro.
Tocin.=Tocino.
Tosquilau.=Rapado.
Trabayu.=Trabajo.
Tréxote.=Trájote.

U

Uviedo.=Oviedo.

V

Vacallories.=V. Cobianes
Val.=Vale.
Vañu.=Cribo sin agujeros.
Veles.=Velas.
Venti.=Veinte.
Vieno.=Ha venido.
Vieyiquin.=Diminutivo de
Vieyu.=Viejo.
Vieya.=Vieja.
Vo.=Voy.

X

Xatos.=Las crias de las vacas.
Xixón.=Gijón.
Xuanin.=Diminutivo de
Xuan.=Juan.
Xugón.=Jugón.
Xunclu.=Junco.
Xunta.=Junto a.

Y

Ye.=Es.

Z

Zamploña.=Pipiritalla.
Zanques.=Zancas.

APÉNDICE SEXTO.

Nombres de las personas á quienes debemos noticias de algunos juegos y rimas contenidos en esta colección.

Señoritas Joaquina y Lola Parreño.
» María García Caveda.
» Concha Valdés Cavanilles.
» Manolita Canella Muñiz.
» Encarnación Covian Montoto.
» María Pando y Valle.
» Irene y Loreto Vigón Suerodíaz.
Sres. D. José Antonio Balbín.
» Fermin Canella Secades.
» José Caravia Montoto.
» Lucas Merediz Rodríguez.
» Venancio Balbin Victorero.

A todos los cuales enviamos la expresión más sentida de nuestro reconocimiento.

ÍNDICE.



Páginas

CAPÍTULO III

CAPÍTULO IV

Páginas

APÉNDICE PRIMERO

APÉNDICE SEGUNDO



ERRATAS MÁS IMPORTANTES

PÁGINA.	LÍNEA.	DICE.	DEBE DECIR.
9	7 y 8	compación	comparación
25	33	8	tomo 8,
31	32	*Ginochi*	*Giuochi*
32	19	der	dez
38	4	porcurando	procurando
42	21	vos	ovos
44	23 y 24	Traducción	Tradiçoes
44	27	ciega	cega
44	28	En	Eu,
46	31	joego	juego
47	1	rodilles	rodillas
47	18	un	con un
51	18	medará	me dará
55	22	*vulturis*	*vulturio*
56	29	fórmulr.	fórmula
60	32	*Nont*	*Non*
64	27	Véase la	Véase á la
64	28	«Muñeca».	«Muñecas».
66	18	Atocha	A Atocha
74	27	damas	danzas
88	28	Leité	Leite
104	32	el titulo	el titulo de
110	19	Anthes	Antheo
111	28	la	al
113	1	descansan	descansa
118	19	*duodecin*	*duodecim*
125	35	ninha	minha
144	20	Murgicia	Murguía.






3 2044 012 698 890